

主な飛行操作はピッチ / ロールと加速 / 減速。
 離着陸はボタン一つ押すだけのオート操作です。
 ゲーム開始に鳥 1 でチュートリアルを受けられるので、説明を読むより体感した方がはやくです。

グライダー基本操作

左スティック	グライダーのピッチ / ロール
右スティック	カメラ回転
R1	アクセル (加速)
R2	エアブレーキ (減速)
R3	カメラ回転のリセット
L3	ロール角度のリセット

グライダー特殊操作

R1 (強)	オーバードライブ (高速ダッシュ)
R2 (強) + 左スティック左右	クイックターン (その場で方向転換)
R1 + R2 (強)	フリーダイブ (翼をたたんで急降下)

その他、飛行モード時の操作

	決定、カメラ操作時は撮影
	メニューを開く
	広域レーダー表示
×	メニューを閉じる / キャンセル
× (キャンプ地上空のみ)	着地
方向キー	鳥の鳴き声を再生
L1・L2	鳴き声を再生する鳥の種類を選択
スタート	鳥のタグ表示切り替え
セレクト	撮影ファインダーのON / OFF

オプションで設定できる項目

バイブレーション	ON	OFF
グライダー操作上下	正	逆
カメラ操作上下	正	逆
カメラ操作左右	正	逆
視点切り替え	三人称	一人称
サウンド	ステレオ	モノラル

飛行テクニック

- 基本的に忠実に (旋回)

まず島1でチュートリアルを受けて基本操作を学ぶことになる。

旋回はロール ピッチの順で行うが、進行方向に対してグライダーを傾けただけでは余り曲がらない。カールの言う通り加速しないと曲がらない、つまり追い風の時などは進行方向に対して風よりも低い速度だと風に流されて曲がってくれない。

・ 速度を上げる（フリーダイブ）

島2以降で使えるようになるフリーダイブを多用すると手軽に速度を上げられる。

フリーダイブは高い高度から地面へ向かって墜落する様に飛行するが、風がどの方向から吹いていても重力による加速は有効になる。

まず高度を稼ぎ、速度が落ちたらフリーダイブで一気に下降状態に入る。

加速が得られたら目標方向へピッチを上げて墜落を免れたら速度が十分に高まるまで下降を続ける。

高度が下がり過ぎたり十分な速度が得られたら更にピッチを上げて上昇し高度を稼ぐ。

これを繰り返して上昇>フリーダイブ>速度アップ>上昇で飛行時間の短縮を図ることができる。

・ 高度を上げる（キャンプ地からの離陸）

現実では離着陸時に風の影響を最も受けるが、ゲーム中の離陸時はほとんど受けない。

（オーバードライブと同様の加速装置で離陸時の影響を脱しているらしい、着陸時はオート操作のため省略されている）

キャンプ地を飛び立つ際の向いている方角や上昇角はキャンプ地のカメラ操作である程度操作が効く。

このカメラ操作で上を見上げて飛び立つと一気に高度350m程度まで上昇できる。

・ 高度を上げる（上昇気流）

グライダー不調イベントまでは高度500m、それ以降は高度350mで高度制限がかかってしまう。少し高い山を越えるにはオーバーストを使っても更に上昇しなくては超えられない。

これをクリアするためには一定以上の速度が必要であるが、より一般的な方法として上昇気流を利用する方法がある。

ボタンでマップを表示すると上昇気流の場所が表示される。最初から表示されている場合と、実際に気流に乗って見ないと表示されないものが存在する。

この地点に差し掛かると地面から空へ向かって風が吹き、水平飛行をしていても自動的に上昇できる。これで高度制限をクリアできる。

マップ上の表示はあくまでも気流の中心部分を指しているだけであり、その周囲にも気流が発生している場合がある。気流の範囲はそれぞれ異なる。

また、上昇気流には高度の限界があり、高く上ると気流が消えて上昇できなくなる。

上昇する気流もあれば逆に下降する気流もあり、同様に高度が一気に下降してしまうこともあるが、下降気流は加速による上昇と相殺できるので、水平飛行の場合ならそれほど気にならないだろう。

・ 風向き（速度と上昇）

風は右上に表示されている。

風に正対して飛ぶとグライダー翼の受ける揚力が高まり上昇しやすくなる。

逆に風を背にして飛ぶとグライダー翼の受ける抵抗（空気に受けるブレーキ）が減り加速しやすくなる。

つまり、上昇したい時は風に正対してピッチを水平に保ったまま飛ぶだけで高度が稼げ、速度を上げたい時は風に背を向けてゆったり飛ぶだけで加速を稼げる。

・ 体力の減り（風の影響）

体力の減りが激しくなるのはヒューが受ける風が強い場合で、無風状態ならば空腹や他の要因（嵐や雨の時）がなければほとんど体力の消費はなくなる。

無風状態で速度を上げると進行方向から受ける風は増大し、向かい風状態で速度を上げると進行方向から受ける風は極大になる。

これでは蝕まれる様に体力が減っていくことになる。

逆に、無風状態でゆったり揚力だけで飛んでいると進行方向から受ける風はほぼ無く、追い風状態で速度を上げると進行方向から受ける風は極小になる。これなら空腹になるまで体力を気にせず飛び続けられる。

また、オーバーストの急加速やクイックターンの急減速、フリーダイブの急減速と急加速など急な速度変化で体力が一時的に減少する。

ただし、これらの体力減少は空腹や悪天候に比べればほぼ無視できる程度のものでしかない。参考程度覚えておこう。