

			コメント
原文	171 行		不明点の質問・ツツコミ、ルールの追加・要望などありましたらどうぞ ※ステージリザルトを入れたらもう少し増えるかも
訳文	171 行		
進捗	100 %	←作業所で使用しています。	この行より上は変更しないでください。
日本語化が必要なゲームではありませんが、ステージ冒頭の本の引用の意味がわかると、世界観をより楽しめるのではないかと思ったので、作りました。			
ルールというよりお願いですが、			
訳文を変更した場合、セルをオレンジ等で色付けしてください。			この色のセルを MOD に反映、更新していきます
未翻訳のセルは黄色になっています。優先的に翻訳をお願いします。			
翻訳に自信が無い場合も黄色セルにしておくと他の人に見てもらえるかもしれません			
赤色セルは現時点では英文を使用します。MODの完成度が上がった時点で訳文の使用を検討します			
xnbファイルへの訳文の埋め込みは手作業になります。			
よってリリースはある程度まとまった結果ができた時になります。			
TSV/CSVからの変換はしないため、必要であれば翻訳シートに新しい列を追加してもOKです。			ファイルサイズ45MBくらいの予定 意識列とか、レビュー列とか。
MODのリリース予定			
済	・日本語化のアテが付いたとき		
済	・ステージ冒頭の引用の完了		
済	・チュートリアル完了		※動作未確認 確認したら位置ずれがひどかったので 2014/07/23修正版リリース
作業中	・GUI完了(ボタンやキーなどの細かい部分も)		ドット描きこみになるので、期間がかかると思います。 ゲームは問題なく遊べるので、スローペースで作業します。
	・レビュー完		
	・100%(メニュー項目等も)		Extraの項目、実績、クレジット等は除きます
	・他ゲームクライアント更新時		TBPがバージョンアップされました。 追加翻訳、MOD作成の予定。
終了	・日本語版配信につき、日本語化 MODの作成は終了しました。		作業記録として翻訳作業用のシートは残しますが、編集不可にします。

ファイル	英文	和文	コメント
cs_loading_background.png	Lafcadio Academy for Troubled Young Ladies recommends the use of a gamepad to all prospective students.	問題のある女生徒を抱えるラフカディオ学園では、有望な全生徒にゲームパッドの使用を推奨しています。	ロード中画面
cs_text_lv1.png	... my visions faded, and I saw again only the evil moonlight, the brooding desert, and the spreading tumulus of palaeoegan masonry. - Howard Phillips Lovecraft	... 視界は色褪せ、再び凶ましい月光の下、薄気味の悪い砂漠と、そこに散乱する古代石造物の残骸だけが目に映った。 - ハワード・フィリップス・ラヴクラフト	ステージ冒頭の引用。ゲームのステージの背景は、女の子が本に取った行動、とこの引用に關係があるみたい。
cs_text_lv2.png	Stand upright on your legs awhile. Stand upright while you can. For soon we lie where he is laid, And he is underground: - William Butler Yeats	少しの間、自分の足でまっすぐ立ちなさい。可能な限り高潔でいなさい。私達はもうすぐ横たわるのだから、彼の眠るこの場所から。 - ウィリアム・ブタラー・イエーツ	『時間からの影(The Shadow Out of Time)]から引用
cs_text_lv3.png	Was it not Fate, (whose name is also Sorrow.) That bade me pause before that garden-gate. To breath incense of those slumbering roses? - E.A.Poe	それは悲しみという名の運命ではなかったのか、あの眠たげな薔薇たちの香りをかきたちながら、庭の門の前で私が立ち止まるように仕向けたのは？ - エドガー・アラン・ポー	『時間からの影(The Shadow Out of Time)]から引用
cs_text_lv4.png	almost cold drenched in grass... lanterns for the dead - Kobayashi Issa	寒い程 草葉ぬらして 灯籠哉 - 小林一茶	
cs_text_lv5.png	At last a mighty metropolis rose on the bottom of that Stygian sea. Its architecture much like that of the city above... - Howard Phillips Lovecraft	ついに、暗黒たる海の底に巨大都市の姿が現れた。——廃墟ではなく、夢に見たままの姿だった... - ハワード・フィリップス・ラヴクラフト	『時間からの影(The Shadow Out of Time)]から引用
cs_text_lv6.png	There's evidence under the city. Chains. Hidden by hexes centuries old. - China Mieville	異世紀の時代が、都市の下に痕跡を隠し、縛り付けた。 - チャイナ・ミエイヴル	
cs_text_lv7.png	But this description can give no correct idea of the appearance of a boni, of its majestic aspect, of its mystical suggestiveness as a gateway. - Lafcadio Heam	しかし鳥居の写真や絵さえ一度も目にしたことの無い人に、壮大にそびえ、神聖性を感じさせる門構えをどう説明すればいいだろう。 - ラフカディオ・ヘーム 小泉八雲	名前はどうにしたらいいだろう？ 『知られざる日本の面影 (Glimpses of Unfamiliar Japan)]から引用
cs_text_lv8.png	Therein, he has dreamed of flames and suffication - of mountains upon mountains - of Pelion upon Ossa. - E.A.Poe	その時は、炎と窒息を—山の上の山を—オッサの上のペリオンを夢に見た。 - エドガー・アラン・ポー	オッサとペリオン(神話由来)はどう訳すべきだろう？「馬鹿げている」とか？
cs_text_lv9.png	It looked like a mighty machine itself - a knowing one, with a mind and a will. - Philip Pullman	それ自身が、心や意志、知能を持つ途方も無い機械に見えた。 - フィリップ・プルマン	『息をなくする話(Loss of Breath)]から引用 フィリップ・プルマン『The Shadow in the North]]からの引用と思われる。05/04 大幅に変更
cs_text_lv10.png	He didn't realize that in plain sight out the window was a clock five hundred feet high. - Neal Town Stephenson	彼は窓の外の景色の中に全高500フィートの時計があることに気付くはずもありませんでした。 - ニール・タウン・ステーパーソン	「～を持った～を持つ」を言い換えたい気もしますね。
cs_text_lv11.png	I'm a clout of blood. In the shape in a girl. - Bjork Gundmundsdottir	私は 少女の形をした 血の泉 - ビョーク・グズムズドットリル	
cs_text_lv12.png	Seraphs Bleed Star Dust	Seraphs Bleed Star Dust	→タイトルは翻訳を使わないかも 英語との併記に可能性はあり
cs_text_lv12.png	Falling stars, drain every night. -Serj Tankian	流れ星、毎夜流れ落ちるのを。 - サージ・タンキアン	『Falling Stars]]から引用 歌の流れ的に訳を変更
scr_01_global.png	Exit to Title?	タイトルに戻りますか？	メニューとかGUI
scr_01_global.png	Continue from Checkpoint?	チェックポイントからコンテンツにしますか？	
scr_01_global.png	This play-through will not qualify for leaderboards. WARNING: Cancel will erase this temporary save!	中断・再開したゲームの結果はランキングに反映されません。警告: キャンセルするとチェックポイントは消去されます。	リーダーボード→ランキング
scr_01_global.png	Exit to Title?	タイトル画面に戻りますか？	
scr_01_global.png	Progress up to your last checkpoint will be saved. This play-through will not qualify for leaderboards.	最後に通過したチェックポイントは保存されます。中断・再開したゲームの結果はランキングに反映されません。	リーダーボード→ランキング
scr_01_global.png	Challenge a Friend!	フレンドに挑戦する！	
scr_02_main.png	Play story mode, replay individual levels and view high scores.	ストーリーモード遊ぶ、各ステージのリプレイ、ハイスコアを表示する	
scr_02_main.png	Bonus Levels - Blood badges - Art Gallery - Videos - Credits	ボーナスマップ、ブラッド・バッジ、ギャラリー、ビデオ、クレジット	
scr_02_main.png	Video, audio and game settings.	画像、音声、ゲームの設定	
scr_02_main.png	Quit game.	終了する。	
scr_02_main.png	Quit They Bleed Pixels?	TheyBleedPixelsを終了しますか？	
scr_03_select.png	The Basic Stab	基本の突き刺し	
scr_03_select.png	The Side Kick	横蹴り	
scr_03_select.png	The Up Kick	蹴り上げ	
scr_03_select.png	Aerial Stabbing	空中突き刺し	
scr_03_select.png	The Ideal Dash	理想のダッシュ	
scr_03_select.png	Ducking	しゃがみ	残念な訳。良い訳ないかな？
scr_03_select.png	Save Sigils	セーブシジル	シジル/魔法陣/印章どう訳す？
scr_03_select.png	The Air Juggle	ジャグリング	残念な訳。良い訳ないかな？
scr_03_select.png	The Dive Attack	ダイブアタック	残念な訳。良い訳ないかな？
scr_03_select.png	Slide and Trip	スライディング	スライディングかも
scr_03_select.png	Exploding Fist	爆裂拳	残念な訳。良い訳ないかな？
scr_03_select.png	LISTING Friends	フレンドを表示	
scr_03_select.png	LISTING Global	全体を表示	
scr_03_select.png	VIEW Around You	自分の周辺を表示	
scr_03_select.png	VIEW From Top	上位を表示	
scr_03_select.png	View High Scores	ハイスコアを表示	
scr_03_select.png	Rank:	ランク:	
scr_03_select.png	High Score:	ハイスコア:	
scr_03_select.png	Best Time:	ベストタイム:	
scr_03_select.png	Most Pages:	ページ数:	
scr_04_extra.png	seraph	seraph	
scr_04_extra.png	sissy's magical ponycom adventure	sissy's magical ponycom adventure	
scr_04_extra.png	More levels coming soon...	更なるステージまもなく到着...	更なるステージ 近日登場... 封筒が癒くイメージ
scr_04_extra.png	exp.	exp.	
scr_04_extra.png	Rank:	ランク:	scr_03_selection.pngと同じ
scr_04_extra.png	High Score:	ハイスコア:	scr_03_selection.pngと同じ
scr_04_extra.png	Best Time:	ベストタイム:	scr_03_selection.pngと同じ
scr_04_extra.png	Most Pages:	ページ数:	scr_03_selection.pngと同じ
scr_04_extra.png	Autumn Bonus Level	秋のボーナスステージ	
scr_04_extra.png	Trick monsters into deadly traps and collect all 100 treats!	モンスターをえげつない罠にはめて、100個のお菓子をすべて集めよう！	
scr_04_extra.png	Open next guest level by completing:	以下を完了して、次のゲストステージを開封します:	課題: レベル、ステージ、マップの統一をどうするか レベル=立体構造、マップ=平面な気がするけど、日本語別にはマップ? ステージだと良い感じなんだけど、ボーナスとしてのマップとボーナス(が買える)ステージで揃え方が違うので留まらしたい。
scr_04_extra.png	Select an envelope to open.	封筒を選択すると開封します。	

ファイル	英文	和文	コメント
scr_04_extra.png	Open this level?	このステージを開封しますか？	意訳
scr_04_extra.png	Select artwork to unlock.	絵画を選択するとアンロックします。	
scr_04_extra.png	ZOOM	拡大・縮小	
scr_04_extra.png	HIDE	非表示	
scr_04_extra.png	EXIT	終了	
scr_05_options.png	Plug in gamepad.	ゲームパッドを接続してください。	
scr_05_options.png	Unplug gamepad to use keyboard.	パッドを抜くとキーボードを使用。	
scr_05_options.png	Delete Save Game?	セーブデータを削除しますか？	
scr_05_options.png	WARNING: All progress and achievements will be permanently deleted. Leaderboards are unaffected.	警告:全ての進行状況と実績は削除されます。ランキングは影響を受けません。	リーダーボード→ランキング
scr_98_rip.png	ADVANCED TUTORIAL REVEALED!	上級チュートリアルがアンロックされました！	エクストラやチュートリアル(インストラクション)のアンロック時のポップアップ
scr_98_rip.png	Go to the tutorials to continue your education!!	チュートリアルを聞いて、学習を続けましょう！！	
scr_98_rip.png	Unlock more lessons by making progress in story mode.	ストーリーモードを進めると、さらにレッスンがアンロックされます。	
scr_98_rip.png	NEW GEST ART AVAILABLE!	新しいゲストアートが登場！	
scr_98_rip.png	Go to Extras to unlock and view artwork!	エクストラを聞いて、アートワークをアンロックして鑑賞しよう！	
scr_98_rip.png	Unlock more artwork by earning Blood Badges.	ブラッド・バッジを獲得すると、さらにアートワークがアンロックされます。	
scr_98_rip.png	NEW GEST LEVEL AVAILABLE!	新しいゲストステージが登場！	
scr_98_rip.png	Go to Extras to unlock and play!	エクストラを聞き、アンロックしてプレイしよう！	
scr_98_rip.png	Unlock more guest levels by making progress in story mode.	ストーリーモードを進めると、さらにゲストステージがアンロックされます。	
gui_scoreShoutOuts.png	FOETIDI!	FOETIDI!	悪臭 コンボ時のシャウトは珍しい方がいい？ トルフ種族生物の特徴っぽい？
gui_scoreShoutOuts.png	ELDRITCH!	ELDRITCH!	不気味
gui_scoreShoutOuts.png	RUGOSE!	RUGOSE!	しわしわ
gui_scoreShoutOuts.png	GIBBOUS!	GIBBOUS!	せむし
gui_scoreShoutOuts.png	NOISOME!	NOISOME!	不快
gui_scoreShoutOuts.png	NECROTIC!	NECROTIC!	壊死
gui_scoreShoutOuts.png	CHTHONIC!	CHTHONIC!	地下
gui_scoreShoutOuts.png	SQUAMOUS!	SQUAMOUS!	うろこ状
gui_scoreShoutOuts.png	CYCLOPEAN!	CYCLOPEAN!	単眼・サイクロプス
gui_scoreShoutOuts.png	LOATHSOME!	LOATHSOME!	忌まわしい
gui_scoreShoutOuts.png	ANTEDILUVIAN!	ANTEDILUVIAN!	大昔
gui_scoreShoutOuts.png	PRETERNATURAL!	PRETERNATURAL!	不可思議
gui_scoreShoutOuts.png	NON-EUCLIDEAN!	NON-EUCLIDEAN!	非ユークリッド
scr_instruction_01.png	JUMP	ジャンプ	ゲーム中の慣習チュートリアル(インストラクション)
scr_instruction_01.png	[A] to jump	[A] でジャンプ	
scr_instruction_01.png	Hold [A] longer to jump higher	[A] を長押しで 高くジャンプ	[A] を長押しでさらに高くジャンプ
scr_instruction_01.png	Tap [A] again to double jump	空中で [A] で二段ジャンプ	再度 [A] で二段ジャンプ
scr_instruction_02.png	FIGHT	攻撃	
scr_instruction_02.png	[B] while Standing Still	立ちながら [B]	
scr_instruction_02.png	TAP [B] to kick baddies sideways	[B] を押すと 敵を蹴り飛ばします	
scr_instruction_02.png	HOLD [B] to kick baddies up	[B] を長押しすると 敵を蹴り上げます	
scr_instruction_02.png	[B] while moving	移動しながら[B]	
scr_instruction_02.png	[B] + holding a direction to attack! Different directions = different attacks.	[B]+方向で 方向に合わせた攻撃！	
scr_instruction_02.png	[B] + → to dash attack.	[B]+→でダッシュ攻撃	
scr_instruction_03.png	PRO TIP	応用編	プロへのヒント
scr_instruction_03.png	DONT BUTTON MASH!!!	ボタンを目茶苦茶に押さないで!!	ボタンを押さないで！！
scr_instruction_03.png	Precise timing and fancy kills will reward you with better scores and more @ checkpoints.	正確なタイミングと華麗なキルは、より良いスコアとより多くの @ チェックポイントにつながる。	
scr_instruction_03.png	Find an opening.	ひらいた場所に立つ。	
scr_instruction_03.png	HOLD [B] to kick up	[B] を長押しで、蹴り上げる	
scr_instruction_03.png	[A] Jump!	[A] ジャンプ	
scr_instruction_03.png	[B] + →	[B] + →	
scr_instruction_03.png	NECROTIC!	NECROTIC!	gui_scoreShoutOuts.pngと同じ
scr_instruction_start.png	Press start any time to view instructions again.	start を押すと、いつでもインストラクションを表示できます。	
tutorial.png	ON KICKING AND STABBING	"蹴りと突き刺し"	チュートリアル
tutorial.png	A Young Lady's Guide to The Fighting Arts	少女のための格闘技の手引	
tutorial.png	With a Short Digression into the Occult Usage of Save Sigils	セーブシジルの魔術的用途への心算と	シジル/魔法陣/印章どう訳す？ 上のガイドのWith a Short Digressionってどう訳す？
tutorial.png	Carefully time your evasion	注意深く回避のタイミングを測ってください	
tutorial.png	Now you try!	さあやってみよう！	実際のゲーム画面では原文に追加でボタンを表示しているようです。 tap Xとかpush Aとか、文末の「。」が抜けている部分はボタンが追加されてそう。
tutorial.png	(ヒント×) Don't hold it! Just quickly tap.	(ヒント×) 長押ししないで！ 素早くタップしてください。	tapをどう訳すか。チュートリアルで統一する→タップ 長押ししないで！押しすぐに離すだけ。
tutorial.png	(手順) Push ● and tap ●	(手順) ①押しながら● ②タップする●	●を押して●をタップ
tutorial.png	(ヒント×) Don't tap it! Hold it for some time.	(ヒント×) タップしないで！ 長押ししてください。	離さないで！しばらく長押ししてください。
tutorial.png	(手順) Quickly hold ● and tap ●	(手順) ①素早く長押し● ②タップ●	
tutorial.png	(ヒント×) Hit him in the air!	(ヒント×) 空中で当ててください！	
tutorial.png	(ヒント×) You need to push ● when you tap ●	(ヒント×) ①押したまま● ②タップする●	●を押してから●をタップする必要があります
tutorial.png	(手順) Stand still to cast Save Sigil.	(手順) 立ち止まって セーブシジルを使う。	じっと立って セーブシジルを使う

ファイル	英文	和文	コメント						
tutorial.png	(ヒント×) Kick him in the air then hold ● and tap ●	(ヒント×) 空中に蹴り上げ長押し●のあとにタップ●	空中で当ててから長押ししてタップ						
tutorial.png	(手順) Stand still and tap ●	(手順) 立ち止まってタップ●	じっと立ってタップ						
tutorial.png	(ヒント×) Stand still! Don't push in a direction.	(ヒント×) 立ち止まって！動かさないでください。	じっと立っててください！動かさないで！ directionって方向キーのこと？ チューリアリアル見ないとのタイミングで出てるかわかんないね。						
tutorial.png	(手順) Quickly tap ● ● ● ● ●	(手順) 素早くタップ ● ● ● ● ●							
tutorial.png	(手順(ヒント×)) Too close! Stand on the line.	(手順(ヒント×)) 近すぎます！ 線の上に立ってください。							
tutorial.png	(手順(ヒント×)) Too far! Stand on the line.	(手順(ヒント×)) 遠すぎます！ 線の上に立ってください。							
tutorial.png	(ヒント×) Bad form! Let's try that again.	(ヒント×) 間違っています！ もう一度やり直してみよう。	やり方がおかしいです！ もう一度やり直してみよう。						
tutorial.png	(ヒント○) Excellent!	(ヒント○) 素晴らしい！							
tutorial.png	(ヒント○) Superb! Let's continue...	(ヒント○) 最高です！ 続けましょう...							
tutorial.png	(ヒント?) Quickly hold ●	(ヒント?) 素早く長押し●							
tutorial.png	(ヒント?) Let me demonstrate a new technique: ●	(ヒント?) 新たなテクニックを 実演してみよう。							
tutorial.png	(ヒント?) Fill the Sigil Meter	(ヒント?) シジルメーターを満たす	シジルメーターをいっぱいにする						
tutorial.png	(ヒント?) Quickly hold ●	(ヒント?) 素早く長押し●							
tutorial.png	(ヒント?) Stand still and hold ●	(ヒント?) 立ち止まって長押し●	じっと立って長押し						
tutorial.png	The Basic Stab	基本の突き刺し	scr_03_selection.pngと同じ						
tutorial.png	The Side Kick	横蹴り	scr_03_selection.pngと同じ						
tutorial.png	The Up Kick	蹴り上げ	scr_03_selection.pngと同じ						
tutorial.png	Aerial Stabbing	空中突き刺し	scr_03_selection.pngと同じ						
tutorial.png	The Ideal Dash	理想のダッシュ	scr_03_selection.pngと同じ						
tutorial.png	Ducking	しゃがみ	scr_03_selection.pngと同じ						
tutorial.png	Save Sigils	セーブシジル	scr_03_selection.pngと同じ						
tutorial.png	The Air Juggle	ジャグリング	scr_03_selection.pngと同じ						
tutorial.png	The Dive Attack	ダイブアタック	scr_03_selection.pngと同じ						
tutorial.png	Slide and Trip	スライディング	scr_03_selection.pngと同じ						
tutorial.png	Exploding Fist	爆撃拳	scr_03_selection.pngと同じ						
tutorial.png	Stabbing is functional but won't get you combo points for style.	突き刺しは便利ですが、スタイリッシュなコンボとしてのポイントは得られません。	Footnotes 言葉の統一「突き刺し」「車刺し」 車刺しは便利ですが、スタイルへのコンボポイントは得られません	突き刺しは便利ですが、スタイリッシュなコンボとしてのポイントは得られません					
tutorial.png	Avoid button mashing, there are more effective ways of killing.	ボタンを連打しなくても、もっと効率的に倒す方法があります。	ボタンを叩かずには、効率的にキルするやり方はこちらです。						
tutorial.png	Kick won't do damage but are great for breaking through enemies who block.	キックはダメージを与えませんが、敵の防御を破るのに役立っています。	Footnotes						
tutorial.png	Kicking up takes time but sets you up for moves with large combo multipliers.	蹴り上げには隙が生じますが、大きな連続コンボのきっかけとなります。	Footnotes 自信がない.....						
tutorial.png	Attack while ducking to hit low.	低姿勢で当てるために屈みながら攻撃しましょう。	Footnotes						
tutorial.png	Duck while running to slide.	走りながら屈むとスライディングします。	Footnotes						
tutorial.png	Shift enemies around in mid-air by pushing left or right while stabbing them.	空中で左か右を押しながら敵を突き刺すと、敵を突き飛ばします。	Footnotes 言葉の統一「突き刺し」「車刺し」 車刺ししながら左か右を押すと、空中で周囲の敵に移ります。						
tutorial.png	Dashes from this distance range do more damage and get a combo multiplier.	この距離からのダッシュ突きはより多くのダメージを与え、コンボも増加します。	Footnotes この距離範囲からのダッシュはさらに多くのダメージを与え、コンボ乗数を増やします。	この距離からのダッシュはより多くのダメージを与え、コンボ乗数も高くなります。					
tutorial.png	If a dash is blocked/ misses you'll go dim and lose the ability for a short period.	ダッシュ突きがブロックされるか失敗すると、再使用まで短時間の隙ができます。	Footnotes ダッシュがブロックされるか外したら、短い間、暗くなり能力を失います。	ダッシュがブロックされるか失敗してしまうと、短時間 動きが鈍くなり能力を失います。					
tutorial.png	Pause the game any time to view full instructions.	ゲーム中はいつでも、メニューから操作方法を確認できます。	Footnotes						
tutorial.png	Experiment, there are more moves to discover!	経験を重ねることで見つけることのできる動作が他にもあります！	Footnotes 経験、他にも発見できる動きがあります！	いつでもゲームを一時停止して、説明の全文を表示できます。					
tutorial.png	High combo kills will fill your Sigil Meter faster.	高コンボのキルはシジルメーターを素早く満たします。	Footnotes	経験を重ねることで発見することのできる動きが他にもあります！					
tutorial.png	Sigil can't be created on moving/slippy surfaces or near enemies, saws, etc...	シジルは移動中または滑る足場の上、敵やノコギリなどの近くでは作成できません。	Footnotes	シジルは、移動中や滑りやすい表面や、敵やノコギリなどの近くでは作成できません。					
tutorial.png	Stand still without casting a sigil by holding up or down.	上か下を押している間は、シジルを唱えずにその場に止まります。	Footnotes	上か下を長押しすると、シジルを唱えずにじっと立ちます。					
tutorial.png	If you exit a level midway, your progress up to the last checkpoint will be saved.	ステージを中断すると、最後のチェックポイントまでの進行状況が保存されます。	Footnotes ステージの中間地点を出ると、最後のチェックポイントまでの進捗状況が保存されます。						
tutorial.png	You can look around using the camera controls: Right Strick or WASD	カメラ操作：右スティックか W A S D で周囲を見渡します。	カメラ操作、右スティックかWASDで周囲を見回せます。						
tutorial.png	Air Juggles earn stylish combos but require space and careful timing.	エアジャグリングはスタイリッシュなコンボにカウントされますが、場所とタイミングには注意が必要です。	Footnotes エアジャグリングはスタイリッシュコンボを獲得しますが、場所と注意深いタイミングが必要です。						
tutorial.png	The higher you attack from the more damage you will do.	高い位置からの攻撃ほど、与えるダメージも増えます。	Footnotes 高攻撃するほど、与えるダメージも増えます。						
tutorial.png	Powerful dive attack can knock back and stun nearby enemies.	強力なダイブ攻撃は周囲の敵を吹き飛ばし、気絶させます。	Footnotes						
tutorial.png	Sliding can also be used to get into low areas.	スライディングは狭い場所に入るのにも使えます。	Footnotes スライディングは狭い場所に入るのにも使えます。						
tutorial.png	The outer ring of explosions don't do damage but can throw you and enemies.	爆発の外輪はダメージを受けませんが、自分も敵も吹き飛ばされます。	Footnotes 爆発の外輪はダメージを与えませんが、自分も敵も飛ばされます。	爆発の外輪はダメージを受けませんが、自分も敵も飛ばされます。					
tutorial.png	bombs exploding close to switches will trigger them.	スイッチの近くで爆弾を爆発させると、スイッチが切り替わります。	Footnotes 文法に従って解釈するとよくわからない爆弾の近くにあるスイッチで起爆します。 -爆発でスイッチが切り替わりますってことかと						
scr_08_easyn1.jpg	You have reached the end of Novice Difficulty!	難易度：初心者ゲームをクリアしました！	追加						
scr_08_easyn2.jpg	You are now ready to take on Standard Difficulty's longer more challenging levels.	難易度：標準のゲームでより先のステージに挑戦できます。							
scr_08_easyn3.jpg	Unlock the final level, earn more badges and complete in the leaderboards!	最終ステージをアンロックして、さらに多くのバッジを獲得し、ランキングに名前を残しましょう！							

日本語化MOD作成方法	↓コメント・質問があればこの列にどうぞ
●前置き	
<p>リソース解析者、日本語化MOD更新する人のための情報です。 ゲームを遊ぶだけなら、公開されているMODを入れるだけで遊べます。</p>	
●リソース解析者、日本語化 MOD更新する人への前置き	
<p>They Bleed Pixels (以下TBP) は Microsoft の XNA Game Studio で作成されています。 暗号化されていない場合 XNA製のゲームの解析には .net のアセンブリを解析するILSpy等のツールが使えます。 が、TBPでは日本語化MODを作る上ではほとんど使っていません。＝日本語表示関連で処理の変更はありません。</p>	
<p>TBPではゲーム中のテキストのほとんどは画像化されていて、それを表示しているだけです。 日本語化はRectangleのサイズに取まるかだけを気にして、ひたすら画像を書き換えていきます。</p>	
●XNBファイルから画像を取り出す	
<p>XNAでプログラムを書いて、XNBファイルから画像を取り出します。 Contentを読み込んだときに画像を吐き出すようにするだけなので、慣れている人なら10分ぐらいあれば書けると思います。</p>	
<p>用意するもの: Microsoft Visual Studio 2010 以降 (無料のExpressで十分です。C#お勧め) Microsoft XNA Game Studio 4.0 以降 (無料です)</p>	
<p>ソース作成: XNAプロジェクトを作成すると、コードが自動生成されます。 作成されたコードに少し手を加えるだけで完成です。 ※変換向けの手抜きツールの手抜きコードです。</p>	
<p>変更するメソッド: LoadContent() 下記コードを追加</p> <pre>// 以下の処理でContent内部のTexture2DをPNGに変換します。 string[] dirFiles = Directory.GetFiles(@"\Content", "*.xnb"); foreach (string xnbFile in dirFiles) { string xnbName = Path.GetFileNameWithoutExtension(xnbFile); Texture2D texture = Content.Load<Texture2D>(xnbName); if (texture != null) SavePng(xnbName, texture); }</pre>	
<p>作成するメソッド: SavePng()</p> <pre>private void SavePng(string xnbName, Texture2D texture) { if (texture != null) { string filename = @"\Content\" + xnbName + ".png"; using (FileStream outputStream = new FileStream(filename, FileMode.OpenOrCreate, FileAccess.Write, FileShare.None)) { texture.SaveAsPng(outputStream, texture.Width, texture.Height); } } }</pre>	
<p>実行方法: 作成したExeを実行すると、Content配下のxnbファイルを読み込み、Texture2Dの画像があれば、png形式で書き出します。 TBP等のゲームのContent配下のxnbを片端から作成したexeのContentに放り込んで、exeを起動するだけで変換が完了します。</p>	
●画像リソースを日本語化する	
<p>使いやすいツールで画像を書き換えていきます。 ・透過色が使えらるツールが必要です。ペイント等はNG。 ・後々、翻訳を修正するために、レイヤーで編集できるツールが良いです。 ・英語の文字を消して日本語を上書きします。文字入れ前の元絵の修復能力が無いときついかも。 元画を作る上で使ったと思われるパーツのリソースもあるので、どう編集して文字入れしたかを想像して再現するのもありだと思います。(透過色には注意が必要です)</p>	
<p>使ったツール: GIMP2 TBPの日本語化を引き継ぎたい人がいるなら連絡いただけると、お手伝いできるかもしれません。</p>	
●画像をXNBファイルに変換する	
<p>特別なことはやっていないので、XNAの入門サイトを見ると良いかも。 ① XNAプロジェクトと、そのContentプロジェクトを作成します。 ② Contentのプロジェクトに、作成した画像を追加します。 ※画像追加のたびにソースを修正するのは面倒なので、変更予定のファイルは最初に全部追加しとくと変換が楽です。 フォントを登録しておけばXNBのフォントも作れますが、TBPでは今のところ使っていません。 ③ ビルドします。 ④ ゲーム側のRelease\Contentの中にXNBファイルが作成されます。</p>	
<p>このプロセス、ツール実行時にディレクトリ配下のPNGをXNBにビルドできるようになると楽なんですけど、XNAプロジェクトでそんなことできるのかな？</p>	<p>パッチビルドにしたら良いかな？</p>
●動作確認	
<p>作成されたXNBをTBPのContentに上書きして動作を確認します。</p>	
<p>テキストの重ね合わせで使う背景が透過している部分はRectangleがギリギリのサイズになっています。 日本語化で少しでも元のサイズをオーバーすると文字が切れてしまったり、他のテキストにごみが映りこむので注意してください。</p>	