I was wondering if you could translate an English text of MCM into your language. It can be edited by anyone. Thanks for your help.

	ID	Japanese	English	Spanish	Russian	German	Brazilian Portuguese	French
	$UCTimedBlock	連続防御	Block Time	Bloques calculado	Скоррелированное блок	Blockiert	Tempo de bloqueio	Block Time
	$UCEffectiveTime	有効時間	Tiempo efectivo	Tiempo Efectivo	Эффективное время блока	Effekt Zeit	Tempo efetivo	Tiempo efectivo
	$UCPauseTime	連続防止効果の時間	Pause time	Pausar el tiempo	Пауза по времени	Pausenzeit	Tempo de pausa	Pause time
	$UCBlurStrength	ブラーの強さ	Blur Strength	Fuerza de desenfoque	Интенсивность размытия	Blur-Stärke	Força do desfoque	Blur Strength
	$UCGameSetting	ゲームバランス設定	Game Balance Settings	Balances de configuraciones del juego	Настройки игрового баланса	Spieleinstellungen	Configurações de jogo	Game Balance Settings
	$UCHardcoreDamage	ハードコアヒード	Hardcore Damage	Daño Extremo	Жесткий урон	Hardcore Schaden	Dano grave	Hardcore Damage
	$UCHardcoreStealth	ハードコアステルス	Hardcore Stealth	Sigilo Extremo	Усиленная скрытность	Hardcore Stealth	Furtividade Extremo	Hardcore Stealth
	$UCSpeedBonus	スピードボーナス	Speed Bonus	Bonus de velocidad	Бонус скорости	Geschwindigkeitsbonus	Bônus de velocidade	Speed Bonus
	$UCNPCKillimove	プレイヤーの敵キャムムーブ無効	Player Killmove Immunity	Inmunidad al movimiento asesino (jugador)	Иммунитет игрока к добиванию	Spieler-Killmove-Immunität	Imunidade ao Killmove do jogador	Player Killmove Immunity
	$UCStagger	よろめき設定	Stagger	Tambalear	Отшатывание	Taumeln	Cambalear	Stagger
	$UCPoiseNPC	敵の体勢値	Enemy Poise	Equilibrio Enemigo	Устойчивость врага	Feindhaltung	Equilíbrio do trolhingo	Enemy Poise
	$UCStaggerPlayer	プレイヤーよろめき	Player Stagger	Tambalear del jugador	Отшатывание игрока	Taumeln des Spielers	Cambaleamento do jogador	Player Stagger
	$UCNPCBowPoise	NPCの弓の敵体ダメージ	NPC's Bow Poise	Equilibrio del arco del NPC	Устойчивость лука NPC	NPC's Bogenhaltung	Postura do Arco do NPC	NPC's Bow Poise
	$UCHeadshotMessage	ヘッドショット成功時のメッセージ	Headshot Message	Tiro a la cabeza (mensaje)	Выстрел в голову (сообщение)	Headshot Nachricht	Mensagem de tiro na cabeça	Headshot Message
	$UCLocDamage	部位ダメージ	Locational Damage	Daño localizado	Локальный урон	Lokaler Schaden	Dano Local	Locational Damage
	$UCHeadshotDamage	ヘッドショットダメージ倍率	Headshot Damage Mult	Multiplicador de daño por tiro a la cabeza	Коэффициент урона в голову	Kopfschuss-Schaden-Multiplikator	Multi de dano de tiro na cabeça	Headshot Damage Mult
	$UCPlayerBowPoise	プレイヤーの弓の敵体ダメージ	Player's Bow Poise	Equilibrio del arco del Jugador	Устойчивость лука игрока	Spieler-Bogen-Haltung	Postura do arco do jogador	Player's Bow Poise
Add	$UCLocDamageFX	部位ダメージのエフェクト	Locational Damage Effect	Efecto del daño localizado	Эффект локального урона	Lokale Schaden-Effekte	Efeito de Dano Local	Locational Damage Effect
Change	$UCHeadshotSound	部位ダメージ成功時の音	Locational Damage Sound	Sonido de daño localizado	Звуки локального урона	Lokaler Schaden-Sound	Som de dano local	Locational Damage Sound
	$UCOthers	その他	Others	Otros	Другое	Andere	Outros	Others
	$UCSwingEffect	斬撃エフェクト	Swing Effect	Sonido de balanceo	Звуки замахов	Schwing-Effekt	Efeito balanço	Swing Effect
	$UCActivateMod	Modは圧ッせア	Activate Mod	Activar Mod	Включить мод	Mod aktivieren	Ativar modo	Activate Mod
	$UCNPC	NPC	NPC	NPC	NPC	NPC	NPC	NPC
	$UCDodge	ドッジ回避度	Dodge	Esquivar	Уворот	Ausweichen	Desviar	Dodge
	$UCDodgeDisable	無効	Disable	Desactivar	Отключить	Deaktivieren	Desativar	Disable
	$UCDodgeHigh	高	High	Alto	Высокий	Hoch	Alto	High
	$UCDodgeMiddle	中	Middle	Medio	Средний	Mittel	Meio	Middle
	$UCDodgeLow	低	Low	Bajo	Низкий	Niedrig	Baixo	Low
	$UCDodgeStep	ステップ回避	Step Dodge	Esquivar	Уворот шагом	Seitenschritt	Passo Esquiva	Step Dodge
	$UCDraugr	ドラウグル	Draugr	Draugr	Дракр	Draugr	Draugr	Draugr
	$UCDraugrDisarm	英霊解除の咆哮	Diable Disarm Shout	Grito de desarme	Отключение крика дракра	Entwaffnuge-Schrei ausschalten	Desativar grito de desarme	Diable Disarm Shout
	$UCDraugrForceShout	吸ふぼゼきての吹き飛ばし技	Prevent ragdoll from Force Shout	Prevenir ragdoll del grito de fuerza	Предотвратить рагдолл от крика силы	Ragdoll bei Force-Shout verhindern	Impedir o Ragdoll do Grito de Força	Prevent ragdoll from Force Shout
	$UCSkeleton	スケルトン	Skeleton	Esqueleto	Скелет	Skelett	Esqueleto	Skeleton
	$UCFalmer	ファルメー	Falmer	Falmer	Фалмер	Falmer	Falmer	Falmer
	$UCGiant	巨人	Giant	Gigante	Гигант	Riese	Gigante	Giant
	$UCGiantHPScale	巨人の最大HP倍率	Max HP Scale	Escala de vida máxima (HP)	Максимальная HP-Шкала	Maximale HP-Skala	Escala máxima de HP	Max HP Scale
	$UCDwarvenCenturion	ドワーフセンチュリオン	Dwarven Centurion	Centurión Enano	Дварфский центурион	Zwergenenturio	Centurião Anão	Dwarven Centurion
	$UCDragonPriest	ドラゴンプリースト	Dragon Priest	Sacerdote Dragón	Священник Дракона	Drachenpriester	Sacerdote Dragão	Dragon Priest
	$UCEnableAI	AI有効	Enable AI	Activar IA	Включить ИИ	KI einschalten	Habilitar IA	Enable AI
	$UCHPMult	HP倍率	HP Mult	Multiplicador de salud (HP Mult)	HP-Множитель	HP-Multiplikator	Mult HP	HP Mult
	$UCTimedBlockDesc	連続防御の効果終了からの有効時間を設定します。	Set the effective time for timed block after entering block stance. 0 is Off.	Configurar el tiempo efectivo para un bloqueo calculado luego de entrar al modo bloqueo. 0 es desactivado.	Блокировка после входа в блок. 0 — выкл.	Blockiert nach Eintritt in den Block festlegen. 0 ist aus.	Defina o tempo efetivo para o bloqueio cronometrado após entrar na posição de bloqueio. 0 está desligado.	Set the effective time for timed block after entering block stance. 0 is Off.
	$UCTimedBlockStopDesc	連続防御成功時のヒットストップ効果の設定時間	Set pause time for successful timed block.	Configurar el tiempo de pausa para un exitoso bloqueo calculado.	Пауза при успешном блоке.	Pausenzeit für erfolgreichen Block festlegen.	Defina o tempo de pausa para um bloqueio cronometrado bem-sucedido.	Set pause time for successful timed block.
	$UCTimedBlockBlurDesc	連続防御成功時のブラー効果	Set blur strength for successful timed block.	Configurar la fuerza del difuminado de un bloqueo calculado exitoso.	Сила размытия при успешном блоке.	Blur-Stärke für erfolgreichen Block festlegen.	Defina a intensidade do desfoque para um bloqueio cronometrado bem-sucedido.	Set blur strength for successful timed block.
	$UCHardcoreDamageDesc	NPCプレイヤーおよ アーマー値の上限に達すると硬くなり、防御値を計算するルーチンが高速化されます。ハードコアモードにおいてNPCのダメージが増えます。	Increases player and NPC damage, and modifies armor rating calculation for faster and tougher combat.	Aumenta el daño del jugador y NPC, y modifica la clasificación de armadura para un calculo mas rapido y duro en combate	Увеличивает урон игрока и NPC, изменяет расчет брони для ускоренного и более жесткого боя.	Erhöht Spieler- und NPC-Schaden und verändert die Rüstungswerte für schnelleres und härteres Kämpfe	Aumenta o dano do jogador e ao NPC e modifica o cálculo da classificação da armadura para um combate mais rápido e difícil.	Increases player and NPC damage, and modifies armor rating calculation for faster and tougher combat.
	$UCHardcoreStealthDesc	隠密は難しくなります。と装備 重量に影響されます。NPCは音に敏感になり、物陰を探しやすくなります。ハードコアモードにおいて、プレイヤーがNPCに見つかりにくくなります。	Stealth is more difficult. It is affected more by sound, light and equipment weight. NPCs will search for much longer and will find you more easily.	El sigilo es mas dificil. Es afectado mas por el sonido, por la luz y por el peso del equipo. Los NPC´s intentaran buscarte por una mayor cantidad de tiempo y te encontraran mas facilmente.	Скрытность сложнее. На нее влияют звук, свет и вес снаряжения. NPC ищут вас дольше и чаще.	Hardcore Stealth ist schwieriger. Der Einfluss von Geräuschen, Licht und Ausrüstung ist größer. NPCs werden länger nach Ihnen suchen und Sie leichter finden.	Furtividade é mais difícil. É mais afetado pelo som, luz e peso do equipamento. Os NPCs procurarão por muito mais tempo e encontrarão você com mais facilidade.	Stealth is more difficult. It is affected more by sound, light and equipment weight. NPCs will search for much longer and will find you more easily.
	$UCSpeedBonusDesc	移動速度と向きがダメージに影響します。敵に向いて攻撃、ヒットしたり攻撃速度がダメージを与えます。ダメージ 受けやすくなります。後退していると攻撃ダメージを与えにくくなります。	Your movement speed and direction affect melee attack damage, both dealt and received.	Tu velocidad de movimiento y direccion afectan al daño cuerpo a cuerpo, tanto recibido como realizado.	Ваша скорость и направление влияют на ближний бой, как нанесенный, так и полученный.	Deine Bewegungsgeschwindigkeit und Richtung beeinflussen Nahkampfschaden, sowohl ausgeteilten als auch erhaltenen.	Sua velocidade e direção afetam o dano de ataque corpo a corpo, tanto causado quanto recebido.	Your movement speed and direction affect melee attack damage, both dealt and received.
	$UCNPCKillimoveDesc	プレイヤーはNPCのキルムーブから守られることを無効にします。	Player is immune to killmoves from NPCs.	El jugador es inmune al movimiento asesino de los NPC´s.	Игрок иммунитет к добиванию от NPC.	Spieler ist immun gegen Killmoves von NPCs.	O jogador é imune a Killmoves dos NPCs.	Player is immune to killmoves from NPCs.
	$UCPoiseNPCDesc	敵はプレイヤの強靭値を持ち、強攻撃 や攻撃でダメージを与えます。ちょうど強靭値がプレイヤーの値以下のときよりよりより