* ローカライズは、言語ごとにUnityのシーンを増やすことで対応したい。デザインやUIの位置は一切変えずに、テキストだけを所定の言語に変更する。テキストをスクリプトで書き込んでいる場合は、継承を使う。
* 英語版
  + ゲーム開始時の動画内の字幕
  + タイトル画面
  + トロフィー画面
  + レビュー依頼画面
  + 最後の動画内の字幕
  + チュートリアル画面
  + 設定画面
  + コース選択画面
  + 実際のステージ
* 中国語版
  + タイトル画面
  + チュートリアル
  + 設定画面
  + コース選択画面
  + 実際のステージ