

MQM Translation Quality Report

Project: en-it_IT_EuroLLM-22B_#_social_#_114294867111841563_10_11 (Copy)

SCORE

98.5 %

⚠ FAILED

PENALTY

PER 1K TOKENS

PER 1K WORDS

TOTAL

15.3

43.0

71



71

Total Errors



1651

Total Words



10345

Total Char.



4646

Total Tokens



10

Segments



N/A

Duration

Severity Breakdown

🔴 Critical	<div style="width: 100px; background-color: #ccc; height: 10px;"></div>	0
🟠 Major	<div style="width: 100px; background-color: #ccc; height: 10px;"></div>	0
🟡 Minor	<div style="width: 100px; background-color: #ffcc00; height: 10px;"></div>	71

Top Categories

Style	20
Accuracy/Mistranslation	19
Fluency/Grammar	17
Accuracy/Untranslated	7
Accuracy/Omission	3

Scoring Formula

Penalties are normalized by translation length in tokens (XLM-R SentencePiece). This ensures better unification across languages (e.g. for CJK languages) compared to word counts.

$$\text{Total Penalty} = \sum (\text{Error count} \times \text{Error weight})$$

$$\text{Score (\%)} = (1 - \text{Total Penalty} \div \text{Total tokens}) \times 100$$

Error Weights

Penalties are subtracted from the score based on error severity:

🔴 Critical	25	pts
🟠 Major	5	pts
🟡 Minor	1	pts

Pass if Score \geq **99.0 %**, otherwise Fail.

Detailed Error Log

Severity	Category	Source / Target	Penalty	Impact
Minor	Style <i>too literal, change to faccia riposare le</i>	<p>Even though I've mostly transitioned to PC gaming over the past decade, my preferred peripherals are still controllers. I understand the advantages of KB+M play, but as someone who already uses those tools for work I find picking up a controller helps separate the two activities and gives my wrists a break. I've also been playing video games long enough to see the technology and layouts used drastically change, though some first party controllers seem to have stagnated a bit. I recently found a controller I really liked because it has features that have really impressed me enough to want to talk about it at length, but to do that I feel the need for some context; not a whole history lesson, just a little stroll through my collection of controllers that materialized over a lifetime of engaging in this hobby. By the end I hope you'll understand why this is a topic I care so much about I'd spend all day talking about these devices.</p> <p>Nonostante negli ultimi dieci anni io sia passato principalmente ai giochi per PC, le mie periferiche preferite sono ancora i controller. Capisco i vantaggi del gioco con tastiera e mouse, ma essendo già abituato a usare questi strumenti per lavoro, trovo che prendere in mano un controller aiuti a separare le due attività e dia una pausa alle mie mani. Inoltre gioco ai videogiochi da abbastanza tempo da vedere come la tecnologia e i layout siano</p>	1	0.02%

SEVERITY	CATEGORY	SOURCE / TARGET	PENALTY	IMPACT
		<p>cambiati drasticamente, anche se alcuni controller di prima mano sembrano essere rimasti un po' indietro. Di recente ho trovato un controller che mi piace molto perché ha delle caratteristiche che mi hanno davvero colpito al punto da voler parlarne a lungo, ma per farlo sento il bisogno di un po' di contesto; non un'intera lezione di storia, solo una breve passeggiata attraverso la mia collezione di controller che si è materializzata in una vita di impegno in questo hobby. Alla fine spero che capirai perché questo è un argomento a cui tengo così tanto e che potrei passare tutto il giorno a parlare di questi dispositivi.</p>		
Minor	Style	<p><i>too literal, change to have observed</i></p> <p>Even though I've mostly transitioned to PC gaming over the past decade, my preferred peripherals are still controllers. I understand the advantages of KB+M play, but as someone who already uses those tools for work I find picking up a controller helps separate the two activities and gives my wrists a break. I've also been playing video games long enough to see the technology and layouts used drastically change, though some first party controllers seem to have stagnated a bit. I recently found a controller I really liked because it has features that have really impressed me enough to want to talk about it at length, but to do that I feel the need for some context; not a whole history lesson, just a little stroll through my collection of controllers that materialized over a lifetime of engaging in this hobby. By the end I hope you'll understand</p>	1	0.02%

SEVERITY	CATEGORY	SOURCE / TARGET	PENALTY	IMPACT
		<p>why this is a topic I care so much about I'd spend all day talking about these devices.</p> <p>Nonostante negli ultimi dieci anni io sia passato principalmente ai giochi per PC, le mie periferiche preferite sono ancora i controller. Capisco i vantaggi del gioco con tastiera e mouse, ma essendo già abituato a usare questi strumenti per lavoro, trovo che prendere in mano un controller aiuti a separare le due attività e dia una pausa alle mie mani. Inoltre gioco ai videogiochi da abbastanza tempo da vedere come la tecnologia e i layout siano cambiati drasticamente, anche se alcuni controller di prima mano sembrano essere rimasti un po' indietro. Di recente ho trovato un controller che mi piace molto perché ha delle caratteristiche che mi hanno davvero colpito al punto da voler parlarne a lungo, ma per farlo sento il bisogno di un po' di contesto; non un'intera lezione di storia, solo una breve passeggiata attraverso la mia collezione di controller che si è materializzata in una vita di impegno in questo hobby. Alla fine spero che capirai perché questo è un argomento a cui tengo così tanto e che potrei passare tutto il giorno a parlare di questi dispositivi.</p>		
Minor	Accuracy/Mistranslation <i>should be first party</i>	Even though I've mostly transitioned to PC gaming over the past decade, my preferred	1	0.02%

SEVERITY	CATEGORY	SOURCE / TARGET	PENALTY	IMPACT
		<p>peripherals are still controllers. I understand the advantages of KB+M play, but as someone who already uses those tools for work I find picking up a controller helps separate the two activities and gives my wrists a break. I've also been playing video games long enough to see the technology and layouts used drastically change, though some first party controllers seem to have stagnated a bit. I recently found a controller I really liked because it has features that have really impressed me enough to want to talk about it at length, but to do that I feel the need for some context; not a whole history lesson, just a little stroll through my collection of controllers that materialized over a lifetime of engaging in this hobby. By the end I hope you'll understand why this is a topic I care so much about I'd spend all day talking about these devices.</p> <p>Nonostante negli ultimi dieci anni io sia passato principalmente ai giochi per PC, le mie periferiche preferite sono ancora i controller. Capisco i vantaggi del gioco con tastiera e mouse, ma essendo già abituato a usare questi strumenti per lavoro, trovo che prendere in mano un controller aiuti a separare le due attività e dia una pausa alle mie mani. Inoltre gioco ai videogiochi da abbastanza tempo da vedere come la tecnologia e i layout siano cambiati drasticamente, anche se alcuni controller di prima mano sembrano essere rimasti un po' indietro. Di recente ho trovato un controller che mi piace molto perché ha delle caratteristiche che mi</p>		

SEVERITY	CATEGORY	SOURCE / TARGET	PENALTY	IMPACT
		<p>hanno davvero colpito al punto da voler parlarne a lungo, ma per farlo sento il bisogno di un po' di contesto; non un'intera lezione di storia, solo una breve passeggiata attraverso la mia collezione di controller che si è materializzata in una vita di impegno in questo hobby. Alla fine spero che capirai perché questo è un argomento a cui tengo così tanto e che potrei passare tutto il giorno a parlare di questi dispositivi.</p>		
Minor	Fluency/Grammar <i>missing verb fornire</i>	<p>Even though I've mostly transitioned to PC gaming over the past decade, my preferred peripherals are still controllers. I understand the advantages of KB+M play, but as someone who already uses those tools for work I find picking up a controller helps separate the two activities and gives my wrists a break. I've also been playing video games long enough to see the technology and layouts used drastically change, though some first party controllers seem to have stagnated a bit. I recently found a controller I really liked because it has features that have really impressed me enough to want to talk about it at length, but to do that I feel the need for some context; not a whole history lesson, just a little stroll through my collection of controllers that materialized over a lifetime of engaging in this hobby. By the end I hope you'll understand why this is a topic I care so much about I'd spend all day talking about these devices.</p> <p>Nonostante negli ultimi dieci anni io sia passato principalmente ai giochi per PC, le mie periferiche preferite sono ancora i</p>	1	0.02%

SEVERITY	CATEGORY	SOURCE / TARGET	PENALTY	IMPACT
		<p>controller. Capisco i vantaggi del gioco con tastiera e mouse, ma essendo già abituato a usare questi strumenti per lavoro, trovo che prendere in mano un controller aiuti a separare le due attività e dia una pausa alle mie mani. Inoltre gioco ai videogiochi da abbastanza tempo da vedere come la tecnologia e i layout siano cambiati drasticamente, anche se alcuni controller di prima mano sembrano essere rimasti un po' indietro. Di recente ho trovato un controller che mi piace molto perché ha delle caratteristiche che mi hanno davvero colpito al punto da voler parlarne a lungo, ma per farlo sento il bisogno di un po' di contesto; non un'intera lezione di storia, solo una breve passeggiata attraverso la mia collezione di controller che si è materializzata in una vita di impegno in questo hobby. Alla fine spero che capirai perché questo è un argomento a cui tengo così tanto e che potrei passare tutto il giorno a parlare di questi dispositivi.</p>		
Minor	Style	<p><i>too literal, change to una breve panoramica della</i></p> <p>Even though I've mostly transitioned to PC gaming over the past decade, my preferred peripherals are still controllers. I understand the advantages of KB+M play, but as someone who already uses those tools for work I find picking up a controller helps separate the two activities and gives my wrists a break. I've also been playing video games long</p>	1	0.02%

SEVERITY	CATEGORY	SOURCE / TARGET	PENALTY	IMPACT
		<p>enough to see the technology and layouts used drastically change, though some first party controllers seem to have stagnated a bit. I recently found a controller I really liked because it has features that have really impressed me enough to want to talk about it at length, but to do that I feel the need for some context; not a whole history lesson, just a little stroll through my collection of controllers that materialized over a lifetime of engaging in this hobby. By the end I hope you'll understand why this is a topic I care so much about I'd spend all day talking about these devices.</p> <p>Nonostante negli ultimi dieci anni io sia passato principalmente ai giochi per PC, le mie periferiche preferite sono ancora i controller. Capisco i vantaggi del gioco con tastiera e mouse, ma essendo già abituato a usare questi strumenti per lavoro, trovo che prendere in mano un controller aiuti a separare le due attività e dia una pausa alle mie mani. Inoltre gioco ai videogiochi da abbastanza tempo da vedere come la tecnologia e i layout siano cambiati drasticamente, anche se alcuni controller di prima mano sembrano essere rimasti un po' indietro. Di recente ho trovato un controller che mi piace molto perché ha delle caratteristiche che mi hanno davvero colpito al punto da voler parlarne a lungo, ma per farlo sento il bisogno di un po' di contesto; non un'intera lezione di storia, solo una breve passeggiata</p>		

SEVERITY	CATEGORY	SOURCE / TARGET	PENALTY	IMPACT
		<p>attraverso la mia collezione di controller che si è materializzata in una vita di impegno in questo hobby. Alla fine spero che capirai perché questo è un argomento a cui tengo così tanto e che potrei passare tutto il giorno a parlare di questi dispositivi.</p>		
Minor	<p>Accuracy/Omission <i>nel corso di needed here</i></p>	<p>Even though I've mostly transitioned to PC gaming over the past decade, my preferred peripherals are still controllers. I understand the advantages of KB+M play, but as someone who already uses those tools for work I find picking up a controller helps separate the two activities and gives my wrists a break. I've also been playing video games long enough to see the technology and layouts used drastically change, though some first party controllers seem to have stagnated a bit. I recently found a controller I really liked because it has features that have really impressed me enough to want to talk about it at length, but to do that I feel the need for some context; not a whole history lesson, just a little stroll through my collection of controllers that materialized over a lifetime of engaging in this hobby. By the end I hope you'll understand why this is a topic I care so much about I'd spend all day talking about these devices.</p> <p>Nonostante negli ultimi dieci anni io sia passato principalmente ai giochi per PC, le mie periferiche preferite sono ancora i controller. Capisco i vantaggi del gioco con tastiera e mouse, ma essendo già abituato a usare questi strumenti per lavoro, trovo che prendere in mano un controller aiuti a</p>	1	0.02%

SEVERITY	CATEGORY	SOURCE / TARGET	PENALTY	IMPACT
		<p>separare le due attività e dia una pausa alle mie mani. Inoltre gioco ai videogiochi da abbastanza tempo da vedere come la tecnologia e i layout siano cambiati drasticamente, anche se alcuni controller di prima mano sembrano essere rimasti un po' indietro. Di recente ho trovato un controller che mi piace molto perché ha delle caratteristiche che mi hanno davvero colpito al punto da voler parlarne a lungo, ma per farlo sento il bisogno di un po' di contesto; non un'intera lezione di storia, solo una breve passeggiata attraverso la mia collezione di controller che si è materializzata in una vita di impegno in questo hobby. Alla fine spero che capirai perché questo è un argomento a cui tengo così tanto e che potrei passare tutto il giorno a parlare di questi dispositivi.</p>		
Minor	Accuracy/Addition <i>and was added</i>	Even though I've mostly transitioned to PC gaming over the past decade, my preferred peripherals are still controllers. I understand the advantages of KB+M play, but as someone who already uses those tools for work I find picking up a controller helps separate the two activities and gives my wrists a break. I've also been playing video games long enough to see the technology and layouts used drastically change, though some first party controllers seem to have stagnated a bit. I recently found a controller I really liked because it has features that have really impressed me enough to want to talk about it	1	0.02%

SEVERITY	CATEGORY	SOURCE / TARGET	PENALTY	IMPACT
		<p>at length, but to do that I feel the need for some context; not a whole history lesson, just a little stroll through my collection of controllers that materialized over a lifetime of engaging in this hobby. By the end I hope you'll understand why this is a topic I care so much about I'd spend all day talking about these devices.</p> <p>Nonostante negli ultimi dieci anni io sia passato principalmente ai giochi per PC, le mie periferiche preferite sono ancora i controller. Capisco i vantaggi del gioco con tastiera e mouse, ma essendo già abituato a usare questi strumenti per lavoro, trovo che prendere in mano un controller aiuti a separare le due attività e dia una pausa alle mie mani. Inoltre gioco ai videogiochi da abbastanza tempo da vedere come la tecnologia e i layout siano cambiati drasticamente, anche se alcuni controller di prima mano sembrano essere rimasti un po' indietro. Di recente ho trovato un controller che mi piace molto perché ha delle caratteristiche che mi hanno davvero colpito al punto da voler parlarne a lungo, ma per farlo sento il bisogno di un po' di contesto; non un'intera lezione di storia, solo una breve passeggiata attraverso la mia collezione di controller che si è materializzata in una vita di impegno in questo hobby. Alla fine spero che capirai perché questo è un argomento a cui tengo così</p>		

SEVERITY	CATEGORY	SOURCE / TARGET	PENALTY	IMPACT
		tanto e che potrei passare tutto il giorno a parlare di questi dispositivi.		
Minor	Accuracy/Mistranslation <i>should be informatica</i>	<p>My decision to build up a PC game collection started during the transition between the Xbox 360 and the Xbox One; I thoroughly enjoyed the 360, but the One was looking like a disaster. Since the new consoles from all three major companies held little interest and I'd been in school for Computer Information Systems, I got myself a 360 pc dongle and resolved to make the switch. Each of these controllers saw extensive use, and the 360 had the asymmetrical stick placement I preferred. All but two of the controllers in this picture are currently unusable either from loose/drifting sticks, faulty buttons, or failing cables/connections; both of the working ones are 3rd party Afterglows (which have their own problems). As much as I loved these controllers, the official ones were the worst in terms of durability, and some were faulty from day one but Microsoft would refuse my RMA request. It got worse when I tried the most expensive one.</p> <p>La mia decisione di creare una raccolta di giochi per PC è iniziata durante la transizione tra Xbox 360 e Xbox One; ho apprezzato molto la 360, ma la One sembrava un disastro. Poiché le nuove console delle tre principali aziende non mi interessavano e avevo studiato Sistemi Informativi, ho comprato un dongle per PC 360 e ho deciso di fare il cambio. Ogni controller è stato utilizzato estensivamente, e la 360 aveva la disposizione asimmetrica del joystick</p>	1	0.02%

SEVERITY	CATEGORY	SOURCE / TARGET	PENALTY	IMPACT
		<p>che preferivo. Tutti i controller in questa foto, tranne due, sono attualmente inutilizzabili a causa di joystick allentati/driftanti, pulsanti difettosi o cavi/collegamenti guasti; entrambi quelli funzionanti sono Afterglow di terze parti (che hanno i loro problemi). Per quanto amassi questi controller, quelli ufficiali erano i peggiori in termini di durata e alcuni erano difettosi fin dal primo giorno, ma Microsoft ha rifiutato la mia richiesta di RMA. È peggiorato quando ho provato quello più costoso.</p>		
Minor	Style <i>poor style</i>	<p>My decision to build up a PC game collection started during the transition between the Xbox 360 and the Xbox One; I thoroughly enjoyed the 360, but the One was looking like a disaster. Since the new consoles from all three major companies held little interest and I'd been in school for Computer Information Systems, I got myself a 360 pc dongle and resolved to make the switch. Each of these controllers saw extensive use, and the 360 had the asymmetrical stick placement I preferred. All but two of the controllers in this picture are currently unusable either from loose/drifting sticks, faulty buttons, or failing cables/connections; both of the working ones are 3rd party Afterglows (which have their own problems). As much as I loved these controllers, the official ones were the worst in terms of durability, and some were faulty from day one but Microsoft would refuse my RMA request. It got worse when I tried the most expensive one.</p>	1	0.02%

SEVERITY	CATEGORY	SOURCE / TARGET	PENALTY	IMPACT
		<p>La mia decisione di creare una raccolta di giochi per PC è iniziata durante la transizione tra Xbox 360 e Xbox One; ho apprezzato molto la 360, ma la One sembrava un disastro.</p> <p>Poiché le nuove console delle tre principali aziende non mi interessavano e avevo studiato Sistemi Informativi, ho comprato un dongle per PC 360 e ho deciso di fare il cambio.</p> <p>Ogni controller è stato utilizzato estensivamente, e la 360 aveva la disposizione asimmetrica del joystick che preferivo. Tutti i controller in questa foto, tranne due, sono attualmente inutilizzabili a causa di joystick allentati/driftanti, pulsanti difettosi o cavi/collegamenti guasti; entrambi quelli funzionanti sono Afterglow di terze parti (che hanno i loro problemi). Per quanto amassi questi controller, quelli ufficiali erano i peggiori in termini di durata e alcuni erano difettosi fin dal primo giorno, ma Microsoft ha rifiutato la mia richiesta di RMA. È peggiorato quando ho provato quello più costoso.</p>		
Minor	Accuracy/Mistranslation <i>should be levetta analogica</i>	My decision to build up a PC game collection started during the transition between the Xbox 360 and the Xbox One; I thoroughly enjoyed the 360, but the One was looking like a disaster. Since the new consoles from all three major companies held little interest and I'd been in school for Computer Information Systems, I got myself a 360 pc dongle	1	0.02%

SEVERITY	CATEGORY	SOURCE / TARGET	PENALTY	IMPACT
		<p>and resolved to make the switch. Each of these controllers saw extensive use, and the 360 had the asymmetrical stick placement I preferred. All but two of the controllers in this picture are currently unusable either from loose/drifting sticks, faulty buttons, or failing cables/connections; both of the working ones are 3rd party Afterglows (which have their own problems). As much as I loved these controllers, the official ones were the worst in terms of durability, and some were faulty from day one but Microsoft would refuse my RMA request. It got worse when I tried the most expensive one.</p> <p>La mia decisione di creare una raccolta di giochi per PC è iniziata durante la transizione tra Xbox 360 e Xbox One; ho apprezzato molto la 360, ma la One sembrava un disastro.</p> <p>Poiché le nuove console delle tre principali aziende non mi interessavano e avevo studiato Sistemi Informativi, ho comprato un dongle per PC 360 e ho deciso di fare il cambio.</p> <p>Ogni controller è stato utilizzato estensivamente, e la 360 aveva la disposizione asimmetrica del joystick che preferivo. Tutti i controller in questa foto, tranne due, sono attualmente inutilizzabili a causa di joystick allentati/driftanti, pulsanti difettosi o cavi/collegamenti guasti; entrambi quelli funzionanti sono Afterglow di terze parti (che hanno i loro problemi). Per quanto amassi questi controller, quelli ufficiali erano i peggiori in termini di durata</p>		

SEVERITY	CATEGORY	SOURCE / TARGET	PENALTY	IMPACT
		e alcuni erano difettosi fin dal primo giorno, ma Microsoft ha rifiutato la mia richiesta di RMA. È peggiorato quando ho provato quello più costoso.		
Minor	Accuracy/Mistranslation	<p>My decision to build up a PC game collection started during the transition between the Xbox 360 and the Xbox One; I thoroughly enjoyed the 360, but the One was looking like a disaster. Since the new consoles from all three major companies held little interest and I'd been in school for Computer Information Systems, I got myself a 360 pc dongle and resolved to make the switch. Each of these controllers saw extensive use, and the 360 had the asymmetrical stick placement I preferred. All but two of the controllers in this picture are currently unusable either from loose/drifting sticks, faulty buttons, or failing cables/connections; both of the working ones are 3rd party Afterglows (which have their own problems). As much as I loved these controllers, the official ones were the worst in terms of durability, and some were faulty from day one but Microsoft would refuse my RMA request. It got worse when I tried the most expensive one.</p> <p>La mia decisione di creare una raccolta di giochi per PC è iniziata durante la transizione tra Xbox 360 e Xbox One; ho apprezzato molto la 360, ma la One sembrava un disastro. Poiché le nuove console delle tre principali aziende non mi interessavano e avevo studiato Sistemi Informativi, ho comprato un dongle per PC 360 e ho deciso di fare il cambio. Ogni controller è stato</p>	1	0.02%

SEVERITY	CATEGORY	SOURCE / TARGET	PENALTY	IMPACT
		<p>utilizzato estensivamente, e la 360 aveva la disposizione asimmetrica del joystick che preferivo. Tutti i controller in questa foto, tranne due, sono attualmente inutilizzabili a causa di joystick allentati/driftanti, pulsanti difettosi o cavi/collegamenti guasti; entrambi quelli funzionanti sono Afterglow di terze parti (che hanno i loro problemi). Per quanto amassi questi controller, quelli ufficiali erano i peggiori in termini di durata e alcuni erano difettosi fin dal primo giorno, ma Microsoft ha rifiutato la mia richiesta di RMA. È peggiorato quando ho provato quello più costoso.</p>		
Minor	Fluency/Grammar <i>too literal, change to inaccurati</i>	<p>My decision to build up a PC game collection started during the transition between the Xbox 360 and the Xbox One; I thoroughly enjoyed the 360, but the One was looking like a disaster. Since the new consoles from all three major companies held little interest and I'd been in school for Computer Information Systems, I got myself a 360 pc dongle and resolved to make the switch. Each of these controllers saw extensive use, and the 360 had the asymmetrical stick placement I preferred. All but two of the controllers in this picture are currently unusable either from loose/drifting sticks, faulty buttons, or failing cables/connections; both of the working ones are 3rd party Afterglows (which have their own problems). As much as I loved these controllers, the official ones were the worst in terms of durability, and some were faulty from day one but Microsoft would refuse my RMA</p>	1	0.02%

SEVERITY	CATEGORY	SOURCE / TARGET	PENALTY	IMPACT
		<p>request. It got worse when I tried the most expensive one.</p> <p>La mia decisione di creare una raccolta di giochi per PC è iniziata durante la transizione tra Xbox 360 e Xbox One; ho apprezzato molto la 360, ma la One sembrava un disastro.</p> <p>Poiché le nuove console delle tre principali aziende non mi interessavano e avevo studiato Sistemi Informativi, ho comprato un dongle per PC 360 e ho deciso di fare il cambio.</p> <p>Ogni controller è stato utilizzato estensivamente, e la 360 aveva la disposizione asimmetrica del joystick che preferivo. Tutti i controller in questa foto, tranne due, sono attualmente inutilizzabili a causa di joystick allentati/ driftanti, pulsanti difettosi o cavi/collegamenti guasti; entrambi quelli funzionanti sono Afterglow di terze parti (che hanno i loro problemi). Per quanto amassi questi controller, quelli ufficiali erano i peggiori in termini di durata e alcuni erano difettosi fin dal primo giorno, ma Microsoft ha rifiutato la mia richiesta di RMA. È peggiorato quando ho provato quello più costoso.</p>		
Minor	Accuracy/Untranslated needs translation into sostituzione	<p>My decision to build up a PC game collection started during the transition between the Xbox 360 and the Xbox One; I thoroughly enjoyed the 360, but the One was looking like a disaster. Since the new consoles from all three major companies held little interest and I'd been in school for</p>	1	0.02%

SEVERITY	CATEGORY	SOURCE / TARGET	PENALTY	IMPACT
		<p>Computer Information Systems, I got myself a 360 pc dongle and resolved to make the switch. Each of these controllers saw extensive use, and the 360 had the asymmetrical stick placement I preferred. All but two of the controllers in this picture are currently unusable either from loose/drifting sticks, faulty buttons, or failing cables/connections; both of the working ones are 3rd party Afterglows (which have their own problems). As much as I loved these controllers, the official ones were the worst in terms of durability, and some were faulty from day one but Microsoft would refuse my RMA request. It got worse when I tried the most expensive one.</p> <p>La mia decisione di creare una raccolta di giochi per PC è iniziata durante la transizione tra Xbox 360 e Xbox One; ho apprezzato molto la 360, ma la One sembrava un disastro. Poiché le nuove console delle tre principali aziende non mi interessavano e avevo studiato Sistemi Informativi, ho comprato un dongle per PC 360 e ho deciso di fare il cambio. Ogni controller è stato utilizzato estensivamente, e la 360 aveva la disposizione asimmetrica del joystick che preferivo. Tutti i controller in questa foto, tranne due, sono attualmente inutilizzabili a causa di joystick allentati/driftanti, pulsanti difettosi o cavi/collegamenti guasti; entrambi quelli funzionanti sono Afterglow di terze parti (che hanno i loro problemi). Per quanto amassi questi controller,</p>		

SEVERITY	CATEGORY	SOURCE / TARGET	PENALTY	IMPACT
		<p>quegli ufficiali erano i peggiori in termini di durata e alcuni erano difettosi fin dal primo giorno, ma Microsoft ha rifiutato la mia richiesta di RMA. È peggiorato quando ho provato quello più costoso.</p>		
Minor	Style	<p><i>Too literal, change to Le cose sono peggiorate</i></p> <p>My decision to build up a PC game collection started during the transition between the Xbox 360 and the Xbox One; I thoroughly enjoyed the 360, but the One was looking like a disaster. Since the new consoles from all three major companies held little interest and I'd been in school for Computer Information Systems, I got myself a 360 pc dongle and resolved to make the switch. Each of these controllers saw extensive use, and the 360 had the asymmetrical stick placement I preferred. All but two of the controllers in this picture are currently unusable either from loose/drifting sticks, faulty buttons, or failing cables/connections; both of the working ones are 3rd party Afterglows (which have their own problems). As much as I loved these controllers, the official ones were the worst in terms of durability, and some were faulty from day one but Microsoft would refuse my RMA request. It got worse when I tried the most expensive one.</p> <p>La mia decisione di creare una raccolta di giochi per PC è iniziata durante la transizione tra Xbox 360 e Xbox One; ho apprezzato molto la 360, ma la One sembrava un disastro. Poiché le nuove console delle tre principali aziende non mi interessavano e avevo studiato Sistemi Informativi, ho comprato un dongle per PC 360 e ho</p>	1	0.02%

SEVERITY	CATEGORY	SOURCE / TARGET	PENALTY	IMPACT
		<p>deciso di fare il cambio. Ogni controller è stato utilizzato estensivamente, e la 360 aveva la disposizione asimmetrica del joystick che preferivo. Tutti i controller in questa foto, tranne due, sono attualmente inutilizzabili a causa di joystick allentati/driftanti, pulsanti difettosi o cavi/collegamenti guasti; entrambi quelli funzionanti sono Afterglow di terze parti (che hanno i loro problemi). Per quanto amassi questi controller, quelli ufficiali erano i peggiori in termini di durata e alcuni erano difettosi fin dal primo giorno, ma Microsoft ha rifiutato la mia richiesta di RMA. È peggiorato quando ho provato quello più costoso.</p>		
Minor	Accuracy/Omission <i>controller needs to be added here, missing subject</i>	<p>My decision to build up a PC game collection started during the transition between the Xbox 360 and the Xbox One; I thoroughly enjoyed the 360, but the One was looking like a disaster. Since the new consoles from all three major companies held little interest and I'd been in school for Computer Information Systems, I got myself a 360 pc dongle and resolved to make the switch. Each of these controllers saw extensive use, and the 360 had the asymmetrical stick placement I preferred. All but two of the controllers in this picture are currently unusable either from loose/drifting sticks, faulty buttons, or failing cables/connections; both of the working ones are 3rd party Afterglows (which have their own problems). As much as I loved these controllers, the official ones were the worst in terms of durability, and some</p>	1	0.02%

SEVERITY	CATEGORY	SOURCE / TARGET	PENALTY	IMPACT
		<p>were faulty from day one but Microsoft would refuse my RMA request. It got worse when I tried the most expensive one.</p> <p>La mia decisione di creare una raccolta di giochi per PC è iniziata durante la transizione tra Xbox 360 e Xbox One; ho apprezzato molto la 360, ma la One sembrava un disastro.</p> <p>Poiché le nuove console delle tre principali aziende non mi interessavano e avevo studiato Sistemi Informativi, ho comprato un dongle per PC 360 e ho deciso di fare il cambio.</p> <p>Ogni controller è stato utilizzato estensivamente, e la 360 aveva la disposizione asimmetrica del joystick che preferivo. Tutti i controller in questa foto, tranne due, sono attualmente inutilizzabili a causa di joystick allentati/driftanti, pulsanti difettosi o cavi/collegamenti guasti; entrambi quelli funzionanti sono Afterglow di terze parti (che hanno i loro problemi). Per quanto amassi questi controller, quelli ufficiali erano i peggiori in termini di durata e alcuni erano difettosi fin dal primo giorno, ma Microsoft ha rifiutato la mia richiesta di RMA. È peggiorato quando ho provato quello più costoso.</p>		
Minor	Accuracy/Mistranslation <i>should be che il mito</i>	There was a time when I fell for the myth that "You get what you pay for" was as true for expensive stuff as it was for cheap stuff; it's because of this controller that I know better. I got this Elite Series 2 controller despite knowing the first	1	0.02%

SEVERITY	CATEGORY	SOURCE / TARGET	PENALTY	IMPACT
		<p>iteration had some serious flaws. That controller lasted just under a year before the stick drift started to set in, and the right bumper only registered half of the time. The cable it came with sucks ass, never worked with any other controllers. The lag from using bluetooth was so bad the dongle was practically necessary. On top of all that, the back paddles didn't work no matter what software/drivers I used, none of my games ever read those paddles as an inputs. The Raikiri Pro (was bundled with a laptop) is my current dedicated desktop controller and it works fine [for now], but I will never spend another dime on Official Xbox branded controllers. Fuck Microsoft, I hope Xbox rots!</p> <p>C'è stato un periodo in cui ho creduto <u>al</u> mito che "si ottiene ciò per cui si paga" fosse vero sia per le cose costose che per quelle economiche; è grazie a questo controller che ho capito meglio. Ho comprato questo controller Elite Series 2 nonostante sapessi che la prima versione aveva alcuni difetti seri. Questo controller è durato poco meno di un anno prima che iniziasse il drift dello stick e il pulsante destro funzionava solo metà delle volte. Il cavo in dotazione fa schifo, non ha mai funzionato con nessun altro controller. Il ritardo nell'uso del bluetooth era così grave che il dongle era praticamente necessario. Oltre a tutto questo, i pad posteriori non funzionavano indipendentemente dal software driver che usavo, nessuno dei miei giochi li leggeva come input. Il</p>		

SEVERITY	CATEGORY	SOURCE / TARGET	PENALTY	IMPACT
		Raikiri Pro (era in bundle con un laptop) è il mio attuale controller desktop dedicato e funziona bene [per ora], ma non spenderò mai più un soldo per controller di marca Xbox Official. Fanculo Microsoft, spero che Xbox marcisca!		
Minor	Accuracy/Addition <i>che needs to be removed</i>	<p>There was a time when I fell for the myth that "You get what you pay for" was as true for expensive stuff as it was for cheap stuff; it's because of this controller that I know better. I got this Elite Series 2 controller despite knowing the first iteration had some serious flaws. That controller lasted just under a year before the stick drift started to set in, and the right bumper only registered half of the time. The cable it came with sucks ass, never worked with any other controllers. The lag from using bluetooth was so bad the dongle was practically necessary. On top of all that, the back paddles didn't work no matter what software/drivers I used, none of my games ever read those paddles as an inputs. The Raikiri Pro (was bundled with a laptop) is my current dedicated desktop controller and it works fine [for now], but I will never spend another dime on Official Xbox branded controllers. Fuck Microsoft, I hope Xbox rots!</p> <p>C'è stato un periodo in cui ho creduto al mito che "si ottiene ciò per cui si paga" fosse vero sia per le cose costose che per quelle economiche; è grazie a questo controller che ho capito meglio. Ho comprato questo controller Elite Series 2 nonostante sapessi che la prima versione aveva alcuni difetti seri. Questo controller è durato poco</p>	1	0.02%

SEVERITY	CATEGORY	SOURCE / TARGET	PENALTY	IMPACT
		<p>meno di un anno prima che iniziasse il drift dello stick e il pulsante destro funzionava solo metà delle volte. Il cavo in dotazione fa schifo, non ha mai funzionato con nessun altro controller. Il ritardo nell'uso del bluetooth era così grave che il dongle era praticamente necessario. Oltre a tutto questo, i pad posteriori non funzionavano indipendentemente dal software driver che usavo, nessuno dei miei giochi li leggeva come input. Il Raikiri Pro (era in bundle con un laptop) è il mio attuale controller desktop dedicato e funziona bene [per ora], ma non spenderò mai più un soldo per controller di marca Xbox Official. Fanculo Microsoft, spero che Xbox marcisca!</p>		
Minor	Style	<p><i>should be scoperto la verità, too literal</i></p> <p>There was a time when I fell for the myth that "You get what you pay for" was as true for expensive stuff as it was for cheap stuff; it's because of this controller that I know better. I got this Elite Series 2 controller despite knowing the first iteration had some serious flaws. That controller lasted just under a year before the stick drift started to set in, and the right bumper only registered half of the time. The cable it came with sucks ass, never worked with any other controllers. The lag from using bluetooth was so bad the dongle was practically necessary. On top of all that, the back paddles didn't work no matter what software/drivers I used, none of my games ever read those paddles as an inputs. The Raikiri Pro (was bundled with a laptop) is my current dedicated desktop</p>	1	0.02%

SEVERITY	CATEGORY	SOURCE / TARGET	PENALTY	IMPACT
		<p>controller and it works fine [for now], but I will never spend another dime on Official Xbox branded controllers. Fuck Microsoft, I hope Xbox rots!</p> <p>C'è stato un periodo in cui ho creduto al mito che "si ottiene ciò per cui si paga" fosse vero sia per le cose costose che per quelle economiche; è grazie a questo controller che ho capito meglio. Ho comprato questo controller Elite Series 2 nonostante sapessi che la prima versione aveva alcuni difetti seri. Questo controller è durato poco meno di un anno prima che iniziasse il drift dello stick e il pulsante destro funzionava solo metà delle volte. Il cavo in dotazione fa schifo, non ha mai funzionato con nessun altro controller. Il ritardo nell'uso del bluetooth era così grave che il dongle era praticamente necessario. Oltre a tutto questo, i pad posteriori non funzionavano indipendentemente dal software/driver che usavo, nessuno dei miei giochi li leggeva come input. Il Raikiri Pro (era in bundle con un laptop) è il mio attuale controller desktop dedicato e funziona bene [per ora], ma non spenderò mai più un soldo per controller di marca Xbox Official. Fanculo Microsoft, spero che Xbox marcisca!</p>		
Minor	Style	<p><i>wrong order, should be gravi difetti</i></p> <p>There was a time when I fell for the myth that "You get what you pay for" was as true for expensive stuff as it was for cheap stuff; it's because of this controller that I know better. I</p>	1	0.02%

SEVERITY	CATEGORY	SOURCE / TARGET	PENALTY	IMPACT
		<p>got this Elite Series 2 controller despite knowing the first iteration had some serious flaws. That controller lasted just under a year before the stick drift started to set in, and the right bumper only registered half of the time. The cable it came with sucks ass, never worked with any other controllers. The lag from using bluetooth was so bad the dongle was practically necessary. On top of all that, the back paddles didn't work no matter what software/drivers I used, none of my games ever read those paddles as an inputs. The Raikiri Pro (was bundled with a laptop) is my current dedicated desktop controller and it works fine [for now], but I will never spend another dime on Official Xbox branded controllers. Fuck Microsoft, I hope Xbox rots!</p> <p>C'è stato un periodo in cui ho creduto al mito che "si ottiene ciò per cui si paga" fosse vero sia per le cose costose che per quelle economiche; è grazie a questo controller che ho capito meglio. Ho comprato questo controller Elite Series 2 nonostante sapessi che la prima versione aveva alcuni difetti seri. Questo controller è durato poco meno di un anno prima che iniziasse il drift dello stick e il pulsante destro funzionava solo metà delle volte. Il cavo in dotazione fa schifo, non ha mai funzionato con nessun altro controller. Il ritardo nell'uso del bluetooth era così grave che il dongle era praticamente necessario. Oltre a tutto questo, i pad posteriori non funzionavano indipendentemente dal software driver che usavo,</p>		

SEVERITY	CATEGORY	SOURCE / TARGET	PENALTY	IMPACT
		nessuno dei miei giochi li leggeva come input. Il Raikiri Pro (era in bundle con un laptop) è il mio attuale controller desktop dedicato e funziona bene [per ora], ma non spenderò mai più un soldo per controller di marca Xbox Official. Fanculo Microsoft, spero che Xbox marcisca!		
Minor	Style <i>poor style, untranslated drift e stick</i>	<p>There was a time when I fell for the myth that "You get what you pay for" was as true for expensive stuff as it was for cheap stuff; it's because of this controller that I know better. I got this Elite Series 2 controller despite knowing the first iteration had some serious flaws. That controller lasted just under a year before the stick drift started to set in, and the right bumper only registered half of the time. The cable it came with sucks ass, never worked with any other controllers. The lag from using bluetooth was so bad the dongle was practically necessary. On top of all that, the back paddles didn't work no matter what software/drivers I used, none of my games ever read those paddles as an inputs. The Raikiri Pro (was bundled with a laptop) is my current dedicated desktop controller and it works fine [for now], but I will never spend another dime on Official Xbox branded controllers. Fuck Microsoft, I hope Xbox rots!</p> <p>C'è stato un periodo in cui ho creduto al mito che "si ottiene ciò per cui si paga" fosse vero sia per le cose costose che per quelle economiche; è grazie a questo controller che ho capito meglio. Ho comprato questo controller Elite Series 2 nonostante sapessi che la prima versione aveva</p>	1	0.02%

SEVERITY	CATEGORY	SOURCE / TARGET	PENALTY	IMPACT
		<p>alcuni difetti seri. Questo controller è durato poco meno di un anno prima che iniziasse il drift dello stick e il pulsante destro funzionava solo metà delle volte. Il cavo in dotazione fa schifo, non ha mai funzionato con nessun altro controller. Il ritardo nell'uso del bluetooth era così grave che il dongle era praticamente necessario. Oltre a tutto questo, i pad posteriori non funzionavano indipendentemente dal software/driver che usavo, nessuno dei miei giochi li leggeva come input. Il Raikiri Pro (era in bundle con un laptop) è il mio attuale controller desktop dedicato e funziona bene [per ora], ma non spenderò mai più un soldo per controller di marca Xbox Official. Fanculo Microsoft, spero che Xbox marcisca!</p>		
Minor	Fluency/Grammar <i>wrong verb format, should be funzionasse</i>	<p>There was a time when I fell for the myth that "You get what you pay for" was as true for expensive stuff as it was for cheap stuff; it's because of this controller that I know better. I got this Elite Series 2 controller despite knowing the first iteration had some serious flaws. That controller lasted just under a year before the stick drift started to set in, and the right bumper only registered half of the time. The cable it came with sucks ass, never worked with any other controllers. The lag from using bluetooth was so bad the dongle was practically necessary. On top of all that, the back paddles didn't work no matter what software/drivers I used, none of my games ever read those paddles as an inputs. The Raikiri Pro (was</p>	1	0.02%

SEVERITY	CATEGORY	SOURCE / TARGET	PENALTY	IMPACT
		<p>bundled with a laptop) is my current dedicated desktop controller and it works fine [for now], but I will never spend another dime on Official Xbox branded controllers. Fuck Microsoft, I hope Xbox rots!</p> <p>C'è stato un periodo in cui ho creduto al mito che "si ottiene ciò per cui si paga" fosse vero sia per le cose costose che per quelle economiche; è grazie a questo controller che ho capito meglio. Ho comprato questo controller Elite Series 2 nonostante sapessi che la prima versione aveva alcuni difetti seri. Questo controller è durato poco meno di un anno prima che iniziasse il drift dello stick e il pulsante destro funzionava solo metà delle volte. Il cavo in dotazione fa schifo, non ha mai funzionato con nessun altro controller. Il ritardo nell'uso del bluetooth era così grave che il dongle era praticamente necessario. Oltre a tutto questo, i pad posteriori non funzionavano indipendentemente dal software/driver che usavo, nessuno dei miei giochi li leggeva come input. Il Raikiri Pro (era in bundle con un laptop) è il mio attuale controller desktop dedicato e funziona bene [per ora], ma non spenderò mai più un soldo per controller di marca Xbox Official. Fanculo Microsoft, spero che Xbox marcisca!</p>		
Minor	Style	<p><i>too literal, should be indispensabile</i></p> <p>There was a time when I fell for the myth that "You get what you pay for" was as true for expensive stuff as it was for</p>	1	0.02%

SEVERITY	CATEGORY	SOURCE / TARGET	PENALTY	IMPACT
		<p>cheap stuff; it's because of this controller that I know better. I got this Elite Series 2 controller despite knowing the first iteration had some serious flaws. That controller lasted just under a year before the stick drift started to set in, and the right bumper only registered half of the time. The cable it came with sucks ass, never worked with any other controllers. The lag from using bluetooth was so bad the dongle was practically necessary. On top of all that, the back paddles didn't work no matter what software/drivers I used, none of my games ever read those paddles as an inputs. The Raikiri Pro (was bundled with a laptop) is my current dedicated desktop controller and it works fine [for now], but I will never spend another dime on Official Xbox branded controllers. Fuck Microsoft, I hope Xbox rots!</p> <p>C'è stato un periodo in cui ho creduto al mito che "si ottiene ciò per cui si paga" fosse vero sia per le cose costose che per quelle economiche; è grazie a questo controller che ho capito meglio. Ho comprato questo controller Elite Series 2 nonostante sapessi che la prima versione aveva alcuni difetti seri. Questo controller è durato poco meno di un anno prima che iniziasse il drift dello stick e il pulsante destro funzionava solo metà delle volte. Il cavo in dotazione fa schifo, non ha mai funzionato con nessun altro controller. Il ritardo nell'uso del bluetooth era così grave che il dongle era praticamente necessario. Oltre a tutto questo, i pad posteriori non funzionavano</p>		

SEVERITY	CATEGORY	SOURCE / TARGET	PENALTY	IMPACT
		indipendentemente dal software driver che usavo, nessuno dei miei giochi li leggeva come input. Il Raikiri Pro (era in bundle con un laptop) è il mio attuale controller desktop dedicato e funziona bene [per ora], ma non spenderò mai più un soldo per controller di marca Xbox Official. Fanculo Microsoft, spero che Xbox marcisca!		
Minor	Style <i>too literal</i>	<p>There was a time when I fell for the myth that "You get what you pay for" was as true for expensive stuff as it was for cheap stuff; it's because of this controller that I know better. I got this Elite Series 2 controller despite knowing the first iteration had some serious flaws. That controller lasted just under a year before the stick drift started to set in, and the right bumper only registered half of the time. The cable it came with sucks ass, never worked with any other controllers. The lag from using bluetooth was so bad the dongle was practically necessary. On top of all that, the back paddles didn't work no matter what software/drivers I used, none of my games ever read those paddles as an inputs. The Raikiri Pro (was bundled with a laptop) is my current dedicated desktop controller and it works fine [for now], but I will never spend another dime on Official Xbox branded controllers. Fuck Microsoft, I hope Xbox rots!</p> <p>C'è stato un periodo in cui ho creduto al mito che "si ottiene ciò per cui si paga" fosse vero sia per le cose costose che per quelle economiche; è grazie a questo controller che ho capito meglio. Ho comprato questo controller Elite</p>	1	0.02%

SEVERITY	CATEGORY	SOURCE / TARGET	PENALTY	IMPACT
		<p>Series 2 nonostante sapessi che la prima versione aveva alcuni difetti seri. Questo controller è durato poco meno di un anno prima che iniziasse il drift dello stick e il pulsante destro funzionava solo metà delle volte. Il cavo in dotazione fa schifo, non ha mai funzionato con nessun altro controller. Il ritardo nell'uso del bluetooth era così grave che il dongle era praticamente necessario.</p> <p>Oltre a tutto questo, i pad posteriori non funzionavano indipendentemente dal software/driver che usavo, nessuno dei miei giochi li leggeva come input. Il Raikiri Pro (era in bundle con un laptop) è il mio attuale controller desktop dedicato e funziona bene [per ora], ma non spenderò mai più un soldo per controller di marca Xbox Official. Fanculo Microsoft, spero che Xbox marcisca!</p>		
Minor	Accuracy/Untranslated <i>should be in dotazione</i>	<p>There was a time when I fell for the myth that "You get what you pay for" was as true for expensive stuff as it was for cheap stuff; it's because of this controller that I know better. I got this Elite Series 2 controller despite knowing the first iteration had some serious flaws. That controller lasted just under a year before the stick drift started to set in, and the right bumper only registered half of the time. The cable it came with sucks ass, never worked with any other controllers. The lag from using bluetooth was so bad the dongle was practically necessary. On top of all that, the back paddles didn't work no matter what software/drivers</p>	1	0.02%

SEVERITY	CATEGORY	SOURCE / TARGET	PENALTY	IMPACT
		<p>I used, none of my games ever read those paddles as an inputs. The Raikiri Pro (was bundled with a laptop) is my current dedicated desktop controller and it works fine [for now], but I will never spend another dime on Official Xbox branded controllers. Fuck Microsoft, I hope Xbox rots!</p> <p>C'è stato un periodo in cui ho creduto al mito che "si ottiene ciò per cui si paga" fosse vero sia per le cose costose che per quelle economiche; è grazie a questo controller che ho capito meglio. Ho comprato questo controller Elite Series 2 nonostante sapessi che la prima versione aveva alcuni difetti seri. Questo controller è durato poco meno di un anno prima che iniziasse il drift dello stick e il pulsante destro funzionava solo metà delle volte. Il cavo in dotazione fa schifo, non ha mai funzionato con nessun altro controller. Il ritardo nell'uso del bluetooth era così grave che il dongle era praticamente necessario. Oltre a tutto questo, i pad posteriori non funzionavano indipendentemente dal software/driver che usavo, nessuno dei miei giochi li leggeva come input. Il Raikiri Pro (era in bundle con un laptop) è il mio attuale controller desktop dedicato e funziona bene [per ora], ma non spenderò mai più un soldo per controller di marca Xbox Official. Fanculo Microsoft, spero che Xbox marcisca!</p>		

SEVERITY	CATEGORY	SOURCE / TARGET	PENALTY	IMPACT
Minor	Accuracy/Untranslated <i>ufficiale</i>	<p>There was a time when I fell for the myth that "You get what you pay for" was as true for expensive stuff as it was for cheap stuff; it's because of this controller that I know better. I got this Elite Series 2 controller despite knowing the first iteration had some serious flaws. That controller lasted just under a year before the stick drift started to set in, and the right bumper only registered half of the time. The cable it came with sucks ass, never worked with any other controllers. The lag from using bluetooth was so bad the dongle was practically necessary. On top of all that, the back paddles didn't work no matter what software/drivers I used, none of my games ever read those paddles as an inputs. The Raikiri Pro (was bundled with a laptop) is my current dedicated desktop controller and it works fine [for now], but I will never spend another dime on Official Xbox branded controllers. Fuck Microsoft, I hope Xbox rots!</p> <p>C'è stato un periodo in cui ho creduto al mito che "si ottiene ciò per cui si paga" fosse vero sia per le cose costose che per quelle economiche; è grazie a questo controller che ho capito meglio. Ho comprato questo controller Elite Series 2 nonostante sapessi che la prima versione aveva alcuni difetti seri. Questo controller è durato poco meno di un anno prima che iniziasse il drift dello stick e il pulsante destro funzionava solo metà delle volte. Il cavo in dotazione fa schifo, non ha mai funzionato con nessun altro controller. Il ritardo nell'uso del bluetooth era così grave che il dongle era</p>	1	0.02%

SEVERITY	CATEGORY	SOURCE / TARGET	PENALTY	IMPACT
		<p>praticamente necessario. Oltre a tutto questo, i pad posteriori non funzionavano indipendentemente dal software/driver che usavo, nessuno dei miei giochi li leggeva come input. Il Raikiri Pro (era in bundle con un laptop) è il mio attuale controller desktop dedicato e funziona bene [per ora], ma non spenderò mai più un soldo per controller di marca Xbox Official. Fanculo Microsoft, spero che Xbox marcisca!</p>		
Minor	Style <i>too literal</i>	<p>There was a time when I fell for the myth that "You get what you pay for" was as true for expensive stuff as it was for cheap stuff; it's because of this controller that I know better. I got this Elite Series 2 controller despite knowing the first iteration had some serious flaws. That controller lasted just under a year before the stick drift started to set in, and the right bumper only registered half of the time. The cable it came with sucks ass, never worked with any other controllers. The lag from using bluetooth was so bad the dongle was practically necessary. On top of all that, the back paddles didn't work no matter what software/drivers I used, none of my games ever read those paddles as an inputs. The Raikiri Pro (was bundled with a laptop) is my current dedicated desktop controller and it works fine [for now], but I will never spend another dime on Official Xbox branded controllers. Fuck Microsoft, I hope Xbox rots!</p> <p>C'è stato un periodo in cui ho creduto al mito che "si ottiene ciò per cui si paga" fosse vero sia per le cose costose che per quelle economiche; è grazie a</p>	1	0.02%

SEVERITY	CATEGORY	SOURCE / TARGET	PENALTY	IMPACT
		<p>questo controller che ho capito meglio. Ho comprato questo controller Elite Series 2 nonostante sapessi che la prima versione aveva alcuni difetti seri. Questo controller è durato poco meno di un anno prima che iniziasse il drift dello stick e il pulsante destro funzionava solo metà delle volte. Il cavo in dotazione fa schifo, non ha mai funzionato con nessun altro controller. Il ritardo nell'uso del bluetooth era così grave che il dongle era praticamente necessario. Oltre a tutto questo, i pad posteriori non funzionavano indipendentemente dal software driver che usavo, nessuno dei miei giochi li leggeva come input. Il Raikiri Pro (era in bundle con un laptop) è il mio attuale controller desktop dedicato e funziona bene [per ora], ma non spenderò mai più un soldo per controller di marca Xbox Official. Fanculo Microsoft, spero che Xbox marcisca!</p>		
Minor	Fluency/Grammar <i>Nintendo is masculine, should be II</i>	The Nintendo Switch reigned my love for portable gaming after years of surviving out of crappy laptops. The joycons were small but versatile, and the pro controller felt really comfortable in the hands. I loved these controllers so much I modified them and swapped in hall-effect sticks [and metal latches] this past year, and while I'm well aware of the drift issue, mine have worked flawlessly since 2017 with no signs of wearing out. I've put just as many hours into these controllers as I did all those Xbox controllers; either I got very lucky or microsoft designs	1	0.02%

SEVERITY	CATEGORY	SOURCE / TARGET	PENALTY	IMPACT
		<p>their controllers to fail faster than both of their competitors combined. Nintendo's offerings have some drawbacks, but the fact it's additional features like Gyro input have been officially supported is noteworthy. I hope to keep these controllers working for as long as they continue to be supported on other platforms; there are many like them, but these ones are mine.</p> <p>La Nintendo Switch ha riaccesso il mio amore per i giochi portatili dopo anni di sopravvivenza con pessimi laptop. I joycon erano piccoli ma versatili, e il controller pro era davvero comodo in mano. Amo così tanto questi controller che li ho modificati e sostituiti con joystick a effetto Hall [e fermi metallici] lo scorso anno, e anche se sono consapevole del problema di drift, i miei funzionano perfettamente dal 2017 senza segni di usura. Ho messo tante ore in questi controller quante ne ho messe in tutti quei controller Xbox; o sono stato molto fortunato o Microsoft progetta i suoi controller per farli fallire più velocemente di entrambi i suoi concorrenti messi insieme. Le offerte di Nintendo hanno alcuni svantaggi, ma il fatto che siano state supportate ufficialmente funzionalità aggiuntive come l'input Gyro è degno di nota. Spero di poter continuare a usare questi controller finché continueranno a essere supportati su altre piattaforme; ce ne sono</p>		

SEVERITY	CATEGORY	SOURCE / TARGET	PENALTY	IMPACT
		molti come loro, ma questi sono miei.		
Minor	Accuracy/Mistranslation <i>should be levette analogiche</i>	<p>The Nintendo Switch reignited my love for portable gaming after years of surviving out of crappy laptops. The joycons were small but versatile, and the pro controller felt really comfortable in the hands. I loved these controllers so much I modified them and swapped in hall-effect sticks [and metal latches] this past year, and while I'm well aware of the drift issue, mine have worked flawlessly since 2017 with no signs of wearing out. I've put just as many hours into these controllers as I did all those Xbox controllers; either I got very lucky or microsoft designs their controllers to fail faster than both of their competitors combined. Nintendo's offerings have some drawbacks, but the fact it's additional features like Gyro input have been officially supported is noteworthy. I hope to keep these controllers working for as long as they continue to be supported on other platforms; there are many like them, but these ones are mine.</p> <p>La Nintendo Switch ha riacceso il mio amore per i giochi portatili dopo anni di sopravvivenza con pessimi laptop. I joycon erano piccoli ma versatili, e il controller pro era davvero comodo in mano. Amo così tanto questi controller che li ho modificati e sostituiti con joystick a effetto Hall [e fermi metallici] lo scorso anno, e anche se sono consapevole del problema di drift, i miei funzionano perfettamente dal 2017 senza segni di usura. Ho messo tante ore in questi controller quante ne ho messe in tutti quei</p>	1	0.02%

SEVERITY	CATEGORY	SOURCE / TARGET	PENALTY	IMPACT
		<p>controller Xbox; o sono stato molto fortunato o Microsoft progetta i suoi controller per farli fallire più velocemente di entrambi i suoi concorrenti messi insieme. Le offerte di Nintendo hanno alcuni svantaggi, ma il fatto che siano state supportate ufficialmente funzionalità aggiuntive come l'input Gyro è degno di nota. Spero di poter continuare a usare questi controller finché continueranno a essere supportati su altre piattaforme; ce ne sono molti come loro, ma questi sono miei.</p>		
Minor	Accuracy/Untranslated <i>drift left untranslated</i>	<p>The Nintendo Switch reigned my love for portable gaming after years of surviving out of crappy laptops. The joycons were small but versatile, and the pro controller felt really comfortable in the hands. I loved these controllers so much I modified them and swapped in hall-effect sticks [and metal latches] this past year, and while I'm well aware of the drift issue, mine have worked flawlessly since 2017 with no signs of wearing out. I've put just as many hours into these controllers as I did all those Xbox controllers; either I got very lucky or microsoft designs their controllers to fail faster than both of their competitors combined. Nintendo's offerings have some drawbacks, but the fact it's additional features like Gyro input have been officially supported is noteworthy. I hope to keep these controllers working for as long as they continue to be supported on other platforms; there are many like them, but these ones are mine.</p> <p>La Nintendo Switch ha riacceso il mio amore per i</p>	1	0.02%

SEVERITY	CATEGORY	SOURCE / TARGET	PENALTY	IMPACT
		<p>giochi portatili dopo anni di sopravvivenza con pessimi laptop. I joycon erano piccoli ma versatili, e il controller pro era davvero comodo in mano. Amo così tanto questi controller che li ho modificati e sostituiti con joystick a effetto Hall [e fermi metallici] lo scorso anno, e anche se sono consapevole del problema di drift, i miei funzionano perfettamente dal 2017 senza segni di usura. Ho messo tante ore in questi controller quante ne ho messe in tutti quei controller Xbox; o sono stato molto fortunato o Microsoft progetta i suoi controller per farli fallire più velocemente di entrambi i suoi concorrenti messi insieme. Le offerte di Nintendo hanno alcuni svantaggi, ma il fatto che siano state supportate ufficialmente funzionalità aggiuntive come l'input Gyro è degno di nota. Spero di poter continuare a usare questi controller finché continueranno a essere supportati su altre piattaforme; ce ne sono molti come loro, ma questi sono miei.</p>		
Minor	Style	<p><i>Poor style, should be: Ho usato questi controller per tante ore quanto....</i></p> <p>The Nintendo Switch reignited my love for portable gaming after years of surviving out of crappy laptops. The joycons were small but versatile, and the pro controller felt really comfortable in the hands. I loved these controllers so much I modified them and swapped in hall-effect sticks [and metal latches] this past year, and while I'm well aware of the drift</p>	1	0.02%

SEVERITY	CATEGORY	SOURCE / TARGET	PENALTY	IMPACT
		<p>issue, mine have worked flawlessly since 2017 with no signs of wearing out. I've put just as many hours into these controllers as I did all those Xbox controllers; either I got very lucky or microsoft designs their controllers to fail faster than both of their competitors combined. Nintendo's offerings have some drawbacks, but the fact it's additional features like Gyro input have been officially supported is noteworthy. I hope to keep these controllers working for as long as they continue to be supported on other platforms; there are many like them, but these ones are mine.</p> <p>La Nintendo Switch ha riacceso il mio amore per i giochi portatili dopo anni di sopravvivenza con pessimi laptop. I joycon erano piccoli ma versatili, e il controller pro era davvero comodo in mano. Amo così tanto questi controller che li ho modificati e sostituiti con joystick a effetto Hall [e fermi metallici] lo scorso anno, e anche se sono consapevole del problema di drift, i miei funzionano perfettamente dal 2017 senza segni di usura. Ho messo tante ore in questi controller quante ne ho messe in tutti quei controller Xbox; o sono stato molto fortunato o Microsoft progetta i suoi controller per farli fallire più velocemente di entrambi i suoi concorrenti messi insieme. Le offerte di Nintendo hanno alcuni svantaggi, ma il fatto che siano state supportate ufficialmente funzionalità aggiuntive come l'input Gyro è degno di nota. Spero</p>		

SEVERITY	CATEGORY	SOURCE / TARGET	PENALTY	IMPACT
		di poter continuare a usare questi controller finché continueranno a essere supportati su altre piattaforme; ce ne sono molti come loro, ma questi sono miei.		
Minor	Style <i>too literal</i>	<p>The Nintendo Switch reigned my love for portable gaming after years of surviving out of crappy laptops. The joycons were small but versatile, and the pro controller felt really comfortable in the hands. I loved these controllers so much I modified them and swapped in hall-effect sticks [and metal latches] this past year, and while I'm well aware of the drift issue, mine have worked flawlessly since 2017 with no signs of wearing out. I've put just as many hours into these controllers as I did all those Xbox controllers; either I got very lucky or microsoft designs their controllers to fail faster than both of their competitors combined. Nintendo's offerings have some drawbacks, but the fact it's additional features like Gyro input have been officially supported is noteworthy. I hope to keep these controllers working for as long as they continue to be supported on other platforms; there are many like them, but these ones are mine.</p> <p>La Nintendo Switch ha riaccesso il mio amore per i giochi portatili dopo anni di sopravvivenza con pessimi laptop. I joycon erano piccoli ma versatili, e il controller pro era davvero comodo in mano. Amo così tanto questi controller che li ho modificati e sostituiti con joystick a effetto Hall [e fermi metallici] lo scorso anno, e anche se sono consapevole del problema di drift, i miei funzionano</p>	1	0.02%

SEVERITY	CATEGORY	SOURCE / TARGET	PENALTY	IMPACT
		<p>perfettamente dal 2017 senza segni di usura. Ho messo tante ore in questi controller quante ne ho messe in tutti quei controller Xbox; o sono stato molto fortunato o Microsoft progetta i suoi controller per farli fallire più velocemente di entrambi i suoi concorrenti messi insieme. Le offerte di Nintendo hanno alcuni svantaggi, ma il fatto che siano state supportate ufficialmente funzionalità aggiuntive come l'input Gyro è degno di nota. Spero di poter continuare a usare questi controller finché continueranno a essere supportati su altre piattaforme; ce ne sono molti come loro, ma questi sono miei.</p>		
Minor	Style <i>too literal</i>	<p>The Nintendo Switch reigned my love for portable gaming after years of surviving out of crappy laptops. The joycons were small but versatile, and the pro controller felt really comfortable in the hands. I loved these controllers so much I modified them and swapped in hall-effect sticks [and metal latches] this past year, and while I'm well aware of the drift issue, mine have worked flawlessly since 2017 with no signs of wearing out. I've put just as many hours into these controllers as I did all those Xbox controllers; either I got very lucky or microsoft designs their controllers to fail faster than both of their competitors combined. Nintendo's offerings have some drawbacks, but the fact it's additional features like Gyro input have been officially supported is noteworthy. I hope to keep these controllers working for as long as they continue to be supported on</p>	1	0.02%

SEVERITY	CATEGORY	SOURCE / TARGET	PENALTY	IMPACT
		<p>other platforms; there are many like them, but these ones are mine.</p> <p>La Nintendo Switch ha riacceso il mio amore per i giochi portatili dopo anni di sopravvivenza con pessimi laptop. I joycon erano piccoli ma versatili, e il controller pro era davvero comodo in mano. Amo così tanto questi controller che li ho modificati e sostituiti con joystick a effetto Hall [e fermi metallici] lo scorso anno, e anche se sono consapevole del problema di drift, i miei funzionano perfettamente dal 2017 senza segni di usura. Ho messo tante ore in questi controller quante ne ho messe in tutti quei controller Xbox; o sono stato molto fortunato o Microsoft progetta i suoi controller per farli fallire più velocemente di entrambi i suoi concorrenti messi insieme. Le offerte di Nintendo hanno alcuni svantaggi, ma il fatto che siano state supportate ufficialmente funzionalità aggiuntive come l'input Gyro è degno di nota. Spero di poter continuare a usare questi controller finché continueranno a essere supportati su altre piattaforme; ce ne sono molti come loro, ma questi sono miei.</p>		
Minor	Accuracy/Mistranslation <i>should be first party</i>	A brief note on Play Station controllers to round out the 1st party lineup: I never liked them. Dual Shock 1-3 felt exactly the same to me with exactly the same flaws: Oversized thumbsticks placed too close	1	0.02%

SEVERITY	CATEGORY	SOURCE / TARGET	PENALTY	IMPACT
		<p>together, mushy face/shoulder/trigger buttons that seemed to wear out very quickly, and a D-pad that just felt wrong. Dual Shock 4 fixed a lot of problems, but introduced a bunch of new ones. I got a Dual Sense because some friends had a hard time with asymmetrical thumbsticks, and for some reason local stores were selling them for \$20 less than DS4 controllers. I don't really use this controller: Face buttons are spaced too far apart, my audio in/output keeps defaulting to the controller when it's connected, the bumpers are weirdly tall, and I keep accidentally pressing the track pad when trying to hit menu/share. They are fine guest controllers that have come a long way in terms of design, but for me they're a novelty at best.</p> <p>Una breve nota sui controller PlayStation per completare la lineup di prima mano: non mi sono mai piaciuti. I Dual Shock 1-3 mi sembravano esattamente uguali, con esattamente gli stessi difetti: joystick grandi posizionati troppo vicini tra loro, pulsanti frontali/laterali/di grilletto molli che sembravano consumarsi molto rapidamente, e un D-pad che semplicemente non funzionava bene. Il Dual Shock 4 ha risolto molti problemi, ma ne ha introdotti molti altri. Ho preso un Dual Sense perché alcuni amici avevano difficoltà con i joystick asimmetrici, e per qualche motivo i negozi locali li vendevano a 20 dollari in meno rispetto ai controller DS4. Non uso davvero</p>		

SEVERITY	CATEGORY	SOURCE / TARGET	PENALTY	IMPACT
		<p>questo controller: i pulsanti frontali sono troppo distanziati, l'audio in/out continua a passare al controller quando è connesso, i pulsanti sono stranamente alti, e continuo a premere accidentalmente il track pad quando cerco di aprire il menu/condividere. Sono controller ospiti che hanno fatto molta strada in termini di design, ma per me sono al massimo una novità.</p>		
Minor	Accuracy/Mistranslation <i>levette analogiche</i>	<p>A brief note on Play Station controllers to round out the 1st party lineup: I never liked them. Dual Shock 1-3 felt exactly the same to me with exactly the same flaws: Oversized thumbsticks placed too close together, mushy face/shoulder/trigger buttons that seemed to wear out very quickly, and a D-pad that just felt wrong. Dual Shock 4 fixed a lot of problems, but introduced a bunch of new ones. I got a Dual Sense because some friends had a hard time with asymmetrical thumbsticks, and for some reason local stores were selling them for \$20 less than DS4 controllers. I don't really use this controller: Face buttons are spaced too far apart, my audio in/output keeps defaulting to the controller when it's connected, the bumpers are weirdly tall, and I keep accidentally pressing the track pad when trying to hit menu/share. They are fine guest controllers that have come a long way in terms of design, but for me they're a novelty at best.</p> <p>Una breve nota sui controller PlayStation per completare la lineup di prima mano: non mi sono mai piaciuti. I Dual Shock 1-3 mi sembravano</p>	1	0.02%

SEVERITY	CATEGORY	SOURCE / TARGET	PENALTY	IMPACT
		<p>esattamente uguali, con esattamente gli stessi difetti: joystick grandi posizionati troppo vicini tra loro, pulsanti frontali/laterali/di grilletto molli che sembravano consumarsi molto rapidamente, e un D-pad che semplicemente non funzionava bene. Il Dual Shock 4 ha risolto molti problemi, ma ne ha introdotti molti altri. Ho preso un Dual Sense perché alcuni amici avevano difficoltà con i joystick asimmetrici, e per qualche motivo i negozi locali li vendevano a 20 dollari in meno rispetto ai controller DS4. Non uso davvero questo controller: i pulsanti frontali sono troppo distanziati, l'audio in/out continua a passare al controller quando è connesso, i pulsanti sono stranamente alti, e continuo a premere accidentalmente il track pad quando cerco di aprire il menu/condividere. Sono controller ospiti che hanno fatto molta strada in termini di design, ma per me sono al massimo una novità.</p>		
Minor	Accuracy/Addition <i>di was added</i>	<p>A brief note on Play Station controllers to round out the 1st party lineup: I never liked them. Dual Shock 1-3 felt exactly the same to me with exactly the same flaws: Oversized thumbsticks placed too close together, mushy face/shoulder/trigger buttons that seemed to wear out very quickly, and a D-pad that just felt wrong. Dual Shock 4 fixed a lot of problems, but introduced a bunch of new ones. I got a</p>	1	0.02%

SEVERITY	CATEGORY	SOURCE / TARGET	PENALTY	IMPACT
		<p>Dual Sense because some friends had a hard time with asymmetrical thumbsticks, and for some reason local stores were selling them for \$20 less than DS4 controllers. I don't really use this controller: Face buttons are spaced too far apart, my audio in/output keeps defaulting to the controller when it's connected, the bumpers are weirdly tall, and I keep accidentally pressing the track pad when trying to hit menu/share. They are fine guest controllers that have come a long way in terms of design, but for me they're a novelty at best.</p> <p>Una breve nota sui controller PlayStation per completare la lineup di prima mano: non mi sono mai piaciuti. I Dual Shock 1-3 mi sembravano esattamente uguali, con esattamente gli stessi difetti: joystick grandi posizionati troppo vicini tra loro, pulsanti frontali/laterali/ di grilletto molli che sembravano consumarsi molto rapidamente, e un D-pad che semplicemente non funzionava bene. Il Dual Shock 4 ha risolto molti problemi, ma ne ha introdotti molti altri. Ho preso un Dual Sense perché alcuni amici avevano difficoltà con i joystick asimmetrici, e per qualche motivo i negozi locali li vendevano a 20 dollari in meno rispetto ai controller DS4. Non uso davvero questo controller: i pulsanti frontali sono troppo distanziati, l'audio in/out continua a passare al controller quando è connesso, i pulsanti sono</p>		

SEVERITY	CATEGORY	SOURCE / TARGET	PENALTY	IMPACT
		stranamente alti, e continuo a premere accidentalmente il track pad quando cerco di aprire il menu/condividere. Sono controller ospiti che hanno fatto molta strada in termini di design, ma per me sono al massimo una novità.		
Minor	Style <i>should be troppo morbidi</i>	<p>A brief note on Play Station controllers to round out the 1st party lineup: I never liked them. Dual Shock 1-3 felt exactly the same to me with exactly the same flaws: Oversized thumbsticks placed too close together, mushy face/shoulder/trigger buttons that seemed to wear out very quickly, and a D-pad that just felt wrong. Dual Shock 4 fixed a lot of problems, but introduced a bunch of new ones. I got a Dual Sense because some friends had a hard time with asymmetrical thumbsticks, and for some reason local stores were selling them for \$20 less than DS4 controllers. I don't really use this controller: Face buttons are spaced too far apart, my audio in/output keeps defaulting to the controller when it's connected, the bumpers are weirdly tall, and I keep accidentally pressing the track pad when trying to hit menu/share. They are fine guest controllers that have come a long way in terms of design, but for me they're a novelty at best.</p> <p>Una breve nota sui controller PlayStation per completare la lineup di prima mano: non mi sono mai piaciuti. I Dual Shock 1-3 mi sembravano esattamente uguali, con esattamente gli stessi difetti: joystick grandi posizionati troppo vicini tra loro, pulsanti frontali/laterali/di grilletto</p>	1	0.02%

SEVERITY	CATEGORY	SOURCE / TARGET	PENALTY	IMPACT
		<p>molli che sembravano consumarsi molto rapidamente, e un D-pad che semplicemente non funzionava bene. Il Dual Shock 4 ha risolto molti problemi, ma ne ha introdotti molti altri. Ho preso un Dual Sense perché alcuni amici avevano difficoltà con i joystick asimmetrici, e per qualche motivo i negozi locali li vendevano a 20 dollari in meno rispetto ai controller DS4. Non uso davvero questo controller: i pulsanti frontali sono troppo distanziati, l'audio in/out continua a passare al controller quando è connesso, i pulsanti sono stranamente alti, e continuo a premere accidentalmente il track pad quando cerco di aprire il menu/condividere. Sono controller ospiti che hanno fatto molta strada in termini di design, ma per me sono al massimo una novità.</p>		
Minor	Accuracy/Untranslated	<p><i>should be levette analogiche</i></p> <p>A brief note on Play Station controllers to round out the 1st party lineup: I never liked them. Dual Shock 1-3 felt exactly the same to me with exactly the same flaws: Oversized thumbsticks placed too close together, mushy face/shoulder/trigger buttons that seemed to wear out very quickly, and a D-pad that just felt wrong. Dual Shock 4 fixed a lot of problems, but introduced a bunch of new ones. I got a Dual Sense because some friends had a hard time with asymmetrical thumbsticks, and for some reason local stores were selling them for \$20 less than DS4 controllers. I don't really use this controller: Face</p>	1	0.02%

SEVERITY	CATEGORY	SOURCE / TARGET	PENALTY	IMPACT
		<p>buttons are spaced too far apart, my audio in/output keeps defaulting to the controller when it's connected, the bumpers are weirdly tall, and I keep accidentally pressing the track pad when trying to hit menu/share. They are fine guest controllers that have come a long way in terms of design, but for me they're a novelty at best.</p> <p>Una breve nota sui controller PlayStation per completare la lineup di prima mano: non mi sono mai piaciuti. I Dual Shock 1-3 mi sembravano esattamente uguali, con esattamente gli stessi difetti: joystick grandi posizionati troppo vicini tra loro, pulsanti frontali/laterali/di grilletto molli che sembravano consumarsi molto rapidamente, e un D-pad che semplicemente non funzionava bene. Il Dual Shock 4 ha risolto molti problemi, ma ne ha introdotti molti altri. Ho preso un Dual Sense perché alcuni amici avevano difficoltà con i joystick asimmetrici, e per qualche motivo i negozi locali li vendevano a 20 dollari in meno rispetto ai controller DS4. Non uso davvero questo controller: i pulsanti frontali sono troppo distanziati, l'audio in/out continua a passare al controller quando è connesso, i pulsanti sono stranamente alti, e continuo a premere accidentalmente il track pad quando cerco di aprire il menu/condividere. Sono controller ospiti che</p>		

SEVERITY	CATEGORY	SOURCE / TARGET	PENALTY	IMPACT
		hanno fatto molta strada in termini di design, ma per me sono al massimo una novità.		
Minor	Accuracy/Mistranslation <i>should change to elevati</i>	<p>A brief note on Play Station controllers to round out the 1st party lineup: I never liked them. Dual Shock 1-3 felt exactly the same to me with exactly the same flaws: Oversized thumbsticks placed too close together, mushy face/shoulder/trigger buttons that seemed to wear out very quickly, and a D-pad that just felt wrong. Dual Shock 4 fixed a lot of problems, but introduced a bunch of new ones. I got a Dual Sense because some friends had a hard time with asymmetrical thumbsticks, and for some reason local stores were selling them for \$20 less than DS4 controllers. I don't really use this controller: Face buttons are spaced too far apart, my audio in/output keeps defaulting to the controller when it's connected, the bumpers are weirdly tall, and I keep accidentally pressing the track pad when trying to hit menu/share. They are fine guest controllers that have come a long way in terms of design, but for me they're a novelty at best.</p> <p>Una breve nota sui controller PlayStation per completare la lineup di prima mano: non mi sono mai piaciuti. I Dual Shock 1-3 mi sembravano esattamente uguali, con esattamente gli stessi difetti: joystick grandi posizionati troppo vicini tra loro, pulsanti frontali/laterali/di grilletto molli che sembravano consumarsi molto rapidamente, e un D-pad che semplicemente non funzionava bene. Il Dual</p>	1	0.02%

SEVERITY	CATEGORY	SOURCE / TARGET	PENALTY	IMPACT
		<p>Shock 4 ha risolto molti problemi, ma ne ha introdotti molti altri. Ho preso un Dual Sense perché alcuni amici avevano difficoltà con i joystick asimmetrici, e per qualche motivo i negozi locali li vendevano a 20 dollari in meno rispetto ai controller DS4. Non uso davvero questo controller: i pulsanti frontali sono troppo distanziati, l'audio in/out continua a passare al controller quando è connesso, i pulsanti sono stranamente alti, e continuo a premere accidentalmente il track pad quando cerco di aprire il menu/condividere. Sono controller ospiti che hanno fatto molta strada in termini di design, ma per me sono al massimo una novità.</p>		
Minor	Accuracy/Omission <i>per is missing</i>	<p>A brief note on Play Station controllers to round out the 1st party lineup: I never liked them. Dual Shock 1-3 felt exactly the same to me with exactly the same flaws: Oversized thumbsticks placed too close together, mushy face/shoulder/trigger buttons that seemed to wear out very quickly, and a D-pad that just felt wrong. Dual Shock 4 fixed a lot of problems, but introduced a bunch of new ones. I got a Dual Sense because some friends had a hard time with asymmetrical thumbsticks, and for some reason local stores were selling them for \$20 less than DS4 controllers. I don't really use this controller: Face buttons are spaced too far apart, my audio in/output keeps defaulting to the controller when it's connected, the bumpers are weirdly tall, and I keep accidentally pressing the</p>	1	0.02%

SEVERITY	CATEGORY	SOURCE / TARGET	PENALTY	IMPACT
		<p>track pad when trying to hit menu/share. They are fine guest controllers that have come a long way in terms of design, but for me they're a novelty at best.</p> <p>Una breve nota sui controller PlayStation per completare la lineup di prima mano: non mi sono mai piaciuti. I Dual Shock 1-3 mi sembravano esattamente uguali, con esattamente gli stessi difetti: joystick grandi posizionati troppo vicini tra loro, pulsanti frontali/laterali/di grilletto molli che sembravano consumarsi molto rapidamente, e un D-pad che semplicemente non funzionava bene. Il Dual Shock 4 ha risolto molti problemi, ma ne ha introdotti molti altri. Ho preso un Dual Sense perché alcuni amici avevano difficoltà con i joystick asimmetrici, e per qualche motivo i negozi locali li vendevano a 20 dollari in meno rispetto ai controller DS4. Non uso davvero questo controller: i pulsanti frontali sono troppo distanziati, l'audio in/out continua a passare al controller quando è connesso, i pulsanti sono stranamente alti, e continuo a premere accidentalmente il track pad quando cerco di aprire il menu/condividere. Sono controller ospiti che hanno fatto molta strada in termini di design, ma per me sono al massimo una novità.</p>		

SEVERITY	CATEGORY	SOURCE / TARGET	PENALTY	IMPACT
Minor	Style <i>too literal</i>	<p>8BitDo was my first foray into good 3rd party controllers. This original SN30 Pro (later versions have hall-effect sticks and do not come in the SNES colour scheme) remains one of my favourites because holding it is reminiscent of my first console, the SNES. If I'm having a crappy day and need a nostalgic escape, this is the first controller I reach for. It has all the functionality of a Switch Pro controller, but compacted into a modernized rendition of the SNES controller, complete with concave X/Y + convex A/B buttons, and possibly the best D-pad I've ever used. It's got some minor problems, but it's been a constant source of comfort. One day the sticks will fail, or the battery will discharge for the last time; but if it means getting one of the modern versions (with hall-effect sticks) and shell-swapping them, I'll do it when the time comes. With such a connection, surely 8BitDo can't do better than this, right? Well...</p> <p>8BitDo è stato il mio primo approccio a buoni controller di terze parti. Questo SN30 Pro originale (le versioni successive hanno joystick ad effetto Hall e non sono disponibili nella combinazione di colori SNES) rimane uno dei miei preferiti perché tenerlo in mano mi ricorda la mia prima console, la SNES. Se ho una brutta giornata e ho bisogno di una fuga nostalgica, questo è il primo controller che prendo in mano. Ha tutte le funzionalità di un controller Pro Switch, ma compattate in una versione modernizzata del controller SNES, completa di pulsanti X/Y concavi e A/B convessi,</p>	1	0.02%

SEVERITY	CATEGORY	SOURCE / TARGET	PENALTY	IMPACT
		e forse il D-pad migliore che abbia mai usato. Ha alcuni piccoli problemi, ma è stato una costante fonte di conforto. Un giorno i joystick si romperanno o la batteria si scaricherà per l'ultima volta; ma se significa ottenere una delle versioni moderne (con joystick ad effetto Hall) e cambiarne l'involucro, lo farò quando sarà il momento. Con una connessione del genere, sicuramente 8BitDo non può fare meglio di così, giusto? Beh...		
Minor	Accuracy/Mistranslation	8BitDo was my first foray into good 3rd party controllers. This original SN30 Pro (later versions have hall-effect sticks and do not come in the SNES colour scheme) remains one of my favourites because holding it is reminiscent of my first console, the SNES. If I'm having a crappy day and need a nostalgic escape, this is the first controller I reach for. It has all the functionality of a Switch Pro controller, but compacted into a modernized rendition of the SNES controller, complete with concave X/Y + convex A/B buttons, and possibly the best D-pad I've ever used. It's got some minor problems, but it's been a constant source of comfort. One day the sticks will fail, or the battery will discharge for the last time; but if it means getting one of the modern versions (with hall-effect sticks) and shell-swapping them, I'll do it when the time comes. With such a connection, surely 8BitDo can't do better than this, right? Well... 8BitDo è stato il mio primo approccio a buoni controller di terze parti. Questo SN30 Pro originale (le versioni	1	0.02%

SEVERITY	CATEGORY	SOURCE / TARGET	PENALTY	IMPACT
		<p>successive hanno joystick ad effetto Hall e non sono disponibili nella combinazione di colori SNES) rimane uno dei miei preferiti perché tenerlo in mano mi ricorda la mia prima console, la SNES. Se ho una brutta giornata e ho bisogno di una fuga nostalgica, questo è il primo controller che prendo in mano. Ha tutte le funzionalità di un controller Pro Switch, ma compattate in una versione modernizzata del controller SNES, completa di pulsanti X/Y concavi e A/B convessi, e forse il D-pad migliore che abbia mai usato. Ha alcuni piccoli problemi, ma è stato una costante fonte di conforto. Un giorno i joystick si romperanno o la batteria si scaricherà per l'ultima volta; ma se significa ottenere una delle versioni moderne (con joystick ad effetto Hall) e cambiarne l'involucro, lo farò quando sarà il momento. Con una connessione del genere, sicuramente 8BitDo non può fare meglio di così, giusto? Beh...</p>		
Minor	Fluency/Inconsistency <i>ad should be a</i>	8BitDo was my first foray into good 3rd party controllers. This original SN30 Pro (later versions have hall-effect sticks and do not come in the SNES colour scheme) remains one of my favourites because holding it is reminiscent of my first console, the SNES. If I'm having a crappy day and need a nostalgic escape, this is the first controller I reach for. It has all the functionality of a Switch Pro controller, but compacted	1	0.02%

SEVERITY	CATEGORY	SOURCE / TARGET	PENALTY	IMPACT
		<p>into a modernized rendition of the SNES controller, complete with concave X/Y + convex A/B buttons, and possibly the best D-pad I've ever used. It's got some minor problems, but it's been a constant source of comfort. One day the sticks will fail, or the battery will discharge for the last time; but if it means getting one of the modern versions (with hall-effect sticks) and shell-swapping them, I'll do it when the time comes. With such a connection, surely 8BitDo can't do better than this, right? Well...</p> <p>8BitDo è stato il mio primo approccio a buoni controller di terze parti. Questo SN30 Pro originale (le versioni successive hanno joystick ad effetto Hall e non sono disponibili nella combinazione di colori SNES) rimane uno dei miei preferiti perché tenerlo in mano mi ricorda la mia prima console, la SNES. Se ho una brutta giornata e ho bisogno di una fuga nostalgica, questo è il primo controller che prendo in mano. Ha tutte le funzionalità di un controller Pro Switch, ma compattate in una versione modernizzata del controller SNES, completa di pulsanti X/Y concavi e A/B convessi, e forse il D-pad migliore che abbia mai usato. Ha alcuni piccoli problemi, ma è stato una costante fonte di conforto. Un giorno i joystick si romperanno o la batteria si scaricherà per l'ultima volta; ma se significa ottenere una delle versioni moderne (con joystick ad effetto Hall) e</p>		

SEVERITY	CATEGORY	SOURCE / TARGET	PENALTY	IMPACT
		cambiarne l'involucro, lo farò quando sarà il momento. Con una connessione del genere, sicuramente 8BitDo non può fare meglio di così, giusto? Beh...		
Minor	Fluency/Grammar <i>wrong article, should be l'</i>	8BitDo was my first foray into good 3rd party controllers. This original SN30 Pro (later versions have hall-effect sticks and do not come in the SNES colour scheme) remains one of my favourites because holding it is reminiscent of my first console, the SNES. If I'm having a crappy day and need a nostalgic escape, this is the first controller I reach for. It has all the functionality of a Switch Pro controller, but compacted into a modernized rendition of the SNES controller, complete with concave X/Y + convex A/B buttons, and possibly the best D-pad I've ever used. It's got some minor problems, but it's been a constant source of comfort. One day the sticks will fail, or the battery will discharge for the last time; but if it means getting one of the modern versions (with hall-effect sticks) and shell-swapping them, I'll do it when the time comes. With such a connection, surely 8BitDo can't do better than this, right? Well... 8BitDo è stato il mio primo approccio a buoni controller di terze parti. Questo SN30 Pro originale (le versioni successive hanno joystick ad effetto Hall e non sono disponibili nella combinazione di colori SNES) rimane uno dei miei preferiti perché tenerlo in mano mi ricorda la mia prima console, la SNES. Se ho una brutta giornata e ho bisogno di una fuga nostalgica, questo è il primo	1	0.02%

SEVERITY	CATEGORY	SOURCE / TARGET	PENALTY	IMPACT
		<p>controller che prendo in mano. Ha tutte le funzionalità di un controller Pro Switch, ma compattate in una versione modernizzata del controller SNES, completa di pulsanti X/Y concavi e A/B convessi, e forse il D-pad migliore che abbia mai usato. Ha alcuni piccoli problemi, ma è stata una costante fonte di conforto. Un giorno i joystick si romperanno o la batteria si scaricherà per l'ultima volta; ma se significa ottenere una delle versioni moderne (con joystick ad effetto Hall) e cambiarne l'involucro, lo farò quando sarà il momento. Con una connessione del genere, sicuramente 8BitDo non può fare meglio di così, giusto? Beh...</p>		
Minor	Fluency/Grammar <i>too literal, change to concentrate</i>	8BitDo was my first foray into good 3rd party controllers. This original SN30 Pro (later versions have hall-effect sticks and do not come in the SNES colour scheme) remains one of my favourites because holding it is reminiscent of my first console, the SNES. If I'm having a crappy day and need a nostalgic escape, this is the first controller I reach for. It has all the functionality of a Switch Pro controller, but compacted into a modernized rendition of the SNES controller, complete with concave X/Y + convex A/B buttons, and possibly the best D-pad I've ever used. It's got some minor problems, but it's been a constant source of comfort. One day the sticks will fail, or the battery will discharge for the last time; but if it means getting one of the modern versions (with hall-effect sticks) and shell-	1	0.02%

SEVERITY	CATEGORY	SOURCE / TARGET	PENALTY	IMPACT
Minor	Accuracy/Mistranslation	<p>swapping them, I'll do it when the time comes. With such a connection, surely 8BitDo can't do better than this, right? Well...</p> <p>8BitDo è stato il mio primo approccio a buoni controller di terze parti. Questo SN30 Pro originale (le versioni successive hanno joystick ad effetto Hall e non sono disponibili nella combinazione di colori SNES) rimane uno dei miei preferiti perché tenerlo in mano mi ricorda la mia prima console, la SNES. Se ho una brutta giornata e ho bisogno di una fuga nostalgica, questo è il primo controller che prendo in mano. Ha tutte le funzionalità di un controller Pro Switch, ma compattate in una versione modernizzata del controller SNES, completa di pulsanti X/Y concavi e A/B convessi, e forse il D-pad migliore che abbia mai usato. Ha alcuni piccoli problemi, ma è stato una costante fonte di conforto. Un giorno i joystick si romperanno o la batteria si scaricherà per l'ultima volta; ma se significa ottenere una delle versioni moderne (con joystick ad effetto Hall) e cambiarne l'involucro, lo farò quando sarà il momento. Con una connessione del genere, sicuramente 8BitDo non può fare meglio di così, giusto? Beh...</p>	1	0.02%

SEVERITY	CATEGORY	SOURCE / TARGET	PENALTY	IMPACT
		<p>versions have hall-effect sticks and do not come in the SNES colour scheme) remains one of my favourites because holding it is reminiscent of my first console, the SNES. If I'm having a crappy day and need a nostalgic escape, this is the first controller I reach for. It has all the functionality of a Switch Pro controller, but compacted into a modernized rendition of the SNES controller, complete with concave X/Y + convex A/B buttons, and possibly the best D-pad I've ever used. It's got some minor problems, but it's been a constant source of comfort. One day the sticks will fail, or the battery will discharge for the last time; but if it means getting one of the modern versions (with hall-effect sticks) and shell-swapping them, I'll do it when the time comes. With such a connection, surely 8BitDo can't do better than this, right? Well...</p> <p>8BitDo è stato il mio primo approccio a buoni controller di terze parti. Questo SN30 Pro originale (le versioni successive hanno joystick ad effetto Hall e non sono disponibili nella combinazione di colori SNES) rimane uno dei miei preferiti perché tenerlo in mano mi ricorda la mia prima console, la SNES. Se ho una brutta giornata e ho bisogno di una fuga nostalgica, questo è il primo controller che prendo in mano. Ha tutte le funzionalità di un controller Pro Switch, ma compattate in una versione modernizzata del controller SNES, completa di pulsanti X/Y concavi e A/B convessi, e forse il D-pad migliore che abbia mai usato. Ha alcuni piccoli problemi, ma</p>		

SEVERITY	CATEGORY	SOURCE / TARGET	PENALTY	IMPACT
		<p>è stato una costante fonte di conforto. Un giorno i joystick si romperanno o la batteria si scaricherà per l'ultima volta; ma se significa ottenere una delle versioni moderne (con joystick ad effetto Hall) e cambiarne l'involucro, lo farò quando sarà il momento. Con una connessione del genere, sicuramente 8BitDo non può fare meglio di così, giusto? Beh...</p>		
Minor	Accuracy/Mistranslation	<p>8BitDo was my first foray into good 3rd party controllers. This original SN30 Pro (later versions have hall-effect sticks and do not come in the SNES colour scheme) remains one of my favourites because holding it is reminiscent of my first console, the SNES. If I'm having a crappy day and need a nostalgic escape, this is the first controller I reach for. It has all the functionality of a Switch Pro controller, but compacted into a modernized rendition of the SNES controller, complete with concave X/Y + convex A/B buttons, and possibly the best D-pad I've ever used. It's got some minor problems, but it's been a constant source of comfort. One day the sticks will fail, or the battery will discharge for the last time; but if it means getting one of the modern versions (with hall-effect sticks) and shell-swapping them, I'll do it when the time comes. With such a connection, surely 8BitDo can't do better than this, right? Well...</p> <p>8BitDo è stato il mio primo approccio a buoni controller di terze parti. Questo SN30 Pro originale (le versioni successive hanno joystick ad effetto Hall e non sono disponibili nella</p>	1	0.02%

SEVERITY	CATEGORY	SOURCE / TARGET	PENALTY	IMPACT
		<p>combinazione di colori SNES) rimane uno dei miei preferiti perché tenerlo in mano mi ricorda la mia prima console, la SNES. Se ho una brutta giornata e ho bisogno di una fuga nostalgica, questo è il primo controller che prendo in mano. Ha tutte le funzionalità di un controller Pro Switch, ma compattate in una versione modernizzata del controller SNES, completa di pulsanti X/Y concavi e A/B convessi, e forse il D-pad migliore che abbia mai usato. Ha alcuni piccoli problemi, ma è stata una costante fonte di conforto. Un giorno i joystick si romperanno o la batteria si scaricherà per l'ultima volta; ma se significa ottenere una delle versioni moderne (con joystick ad effetto Hall) e cambiarne l'involucro, lo farò quando sarà il momento. Con una connessione del genere, sicuramente 8BitDo non può fare meglio di così, giusto? Beh...</p>		
Minor	Fluency/Inconsistency	<p>a</p> <p>8BitDo was my first foray into good 3rd party controllers. This original SN30 Pro (later versions have hall-effect sticks and do not come in the SNES colour scheme) remains one of my favourites because holding it is reminiscent of my first console, the SNES. If I'm having a crappy day and need a nostalgic escape, this is the first controller I reach for. It has all the functionality of a Switch Pro controller, but compacted into a modernized rendition of the SNES controller, complete with concave X/Y + convex A/B</p>	1	0.02%

SEVERITY	CATEGORY	SOURCE / TARGET	PENALTY	IMPACT
		<p>buttons, and possibly the best D-pad I've ever used. It's got some minor problems, but it's been a constant source of comfort. One day the sticks will fail, or the battery will discharge for the last time; but if it means getting one of the modern versions (with hall-effect sticks) and shell-swapping them, I'll do it when the time comes. With such a connection, surely 8BitDo can't do better than this, right? Well...</p> <p>8BitDo è stato il mio primo approccio a buoni controller di terze parti. Questo SN30 Pro originale (le versioni successive hanno joystick ad effetto Hall e non sono disponibili nella combinazione di colori SNES) rimane uno dei miei preferiti perché tenerlo in mano mi ricorda la mia prima console, la SNES. Se ho una brutta giornata e ho bisogno di una fuga nostalgica, questo è il primo controller che prendo in mano. Ha tutte le funzionalità di un controller Pro Switch, ma compattate in una versione modernizzata del controller SNES, completa di pulsanti X/Y concavi e A/B convessi, e forse il D-pad migliore che abbia mai usato. Ha alcuni piccoli problemi, ma è stato una costante fonte di conforto. Un giorno i joystick si romperanno o la batteria si scaricherà per l'ultima volta; ma se significa ottenere una delle versioni moderne (con joystick ad effetto Hall) e cambiarne l'involucro, lo farò quando sarà il momento. Con una</p>		

SEVERITY	CATEGORY	SOURCE / TARGET	PENALTY	IMPACT
		connessione del genere, sicuramente 8BitDo non può fare meglio di così, giusto? Beh...		
Minor	Accuracy/Mistranslation <i>le comodità</i>	<p>When I want the familiar comforts of the SN30 Pro but with all the features of a modern controller, the 8BitDo Pro 2 has been my multi-platform controller of choice. Everything about this is a functional upgrade from the SN30 Pro: more comfortable grips, hall-effect sticks, analog triggers, programmable back paddles, a physical X/D/S/A mode toggle switch, and a [somewhat] easily replaceable battery with the option of using AAAs in a pinch. I also sprung for the carrying case and the mobile phone holster, which doesn't see as much use with a phone (I don't trust its grip that much), but for more compact retro emulation handhelds, it can expand the list of playable games to include ones that need precise analog controls. There's very few negatives I can say about this controller, but it sits at a close 3rd for favourite controller of my collection. I'll talk about my number 2 pick in a moment, but before that I need to talk about...</p> <p>Quando desidero i comodi familiari del SN30 Pro ma con tutte le funzioni di un controller moderno, il 8BitDo Pro 2 è stato il mio controller multipiattaforma preferito. Tutto in questo è un aggiornamento funzionale del SN30 Pro: impugnature più comode, joystick a effetto Hall, grilletti analogici, levette posteriori programmabili, un interruttore a levetta per la modalità X/D/S/A e una batteria [piuttosto] facilmente sostituibile con</p>	1	0.02%

SEVERITY	CATEGORY	SOURCE / TARGET	PENALTY	IMPACT
		<p>la possibilità di utilizzare le AA in caso di necessità. Ho anche acquistato la custodia e la fondina per il telefono cellulare, che non viene utilizzata tanto con un telefono (non mi fido molto della sua presa), ma per i dispositivi portatili di emulazione retrò più compatti, può ampliare l'elenco dei giochi giocabili per includere quelli che richiedono controlli analogici precisi. Ci sono pochissimi aspetti negativi che posso dire di questo controller, ma si colloca al terzo posto nella mia classifica dei controller preferiti della mia collezione. Parlerò della mia scelta numero 2 tra un momento, ma prima di questo devo parlare di...</p>		
Minor	Fluency/Grammar <i>wrong article, should be dell'</i>	<p>When I want the familiar comforts of the SN30 Pro but with all the features of a modern controller, the 8BitDo Pro 2 has been my multi-platform controller of choice. Everything about this is a functional upgrade from the SN30 Pro: more comfortable grips, hall-effect sticks, analog triggers, programmable back paddles, a physical X/D/S/A mode toggle switch, and a [somewhat] easily replaceable battery with the option of using AAs in a pinch. I also sprung for the carrying case and the mobile phone holster, which doesn't see as much use with a phone (I don't trust its grip that much), but for more compact retro emulation handhelds, it can expand the list of playable games to include ones that need precise analog controls. There's very few negatives I can say about this controller, but it sits at a close 3rd for favourite controller of my</p>	1	0.02%

SEVERITY	CATEGORY	SOURCE / TARGET	PENALTY	IMPACT
Minor	Style <i>best to omit</i>	<p>collection. I'll talk about my number 2 pick in a moment, but before that I need to talk about...</p> <p>Quando desidero i comodi familiari del SN30 Pro ma con tutte le funzioni di un controller moderno, il 8BitDo Pro 2 è stato il mio controller multipiattaforma preferito. Tutto in questo è un aggiornamento funzionale del SN30 Pro: impugnature più comode, joystick a effetto Hall, grilletti analogici, levette posteriori programmabili, un interruttore a levetta per la modalità X/D/S/A e una batteria [piuttosto] facilmente sostituibile con la possibilità di utilizzare le AA in caso di necessità. Ho anche acquistato la custodia e la fondina per il telefono cellulare, che non viene utilizzata tanto con un telefono (non mi fido molto della sua presa), ma per i dispositivi portatili di emulazione retrò più compatti, può ampliare l'elenco dei giochi giocabili per includere quelli che richiedono controlli analogici precisi. Ci sono pochissimi aspetti negativi che posso dire di questo controller, ma si colloca al terzo posto nella mia classifica dei controller preferiti della mia collezione. Parlerò della mia scelta numero 2 tra un momento, ma prima di questo devo parlare di...</p>	1	0.02%

SEVERITY	CATEGORY	SOURCE / TARGET	PENALTY	IMPACT
		<p>modern controller, the 8BitDo Pro 2 has been my multi-platform controller of choice. Everything about this is a functional upgrade from the SN30 Pro: more comfortable grips, hall-effect sticks, analog triggers, programmable back paddles, a physical X/D/S/A mode toggle switch, and a [somewhat] easily replaceable battery with the option of using AAAs in a pinch. I also sprung for the carrying case and the mobile phone holster, which doesn't see as much use with a phone (I don't trust its grip that much), but for more compact retro emulation handhelds, it can expand the list of playable games to include ones that need precise analog controls. There's very few negatives I can say about this controller, but it sits at a close 3rd for favourite controller of my collection. I'll talk about my number 2 pick in a moment, but before that I need to talk about...</p> <p>Quando desidero i comodi familiari del SN30 Pro ma con tutte le funzioni di un controller moderno, il 8BitDo Pro 2 è stato il mio controller multipiattaforma preferito. Tutto in questo è un aggiornamento funzionale del SN30 Pro: impugnature più comode, joystick a effetto Hall, grilletti analogici, levette posteriori programmabili, un interruttore a levetta per la modalità X/D/S/A e una batteria [piuttosto] facilmente sostituibile con la possibilità di utilizzare le AA in caso di necessità. Ho anche acquistato la custodia e la fondina per il telefono cellulare, che non viene utilizzata tanto con un telefono (non mi fido molto della sua presa), ma per i</p>		

SEVERITY	CATEGORY	SOURCE / TARGET	PENALTY	IMPACT
		<p>dispositivi portatili di emulazione retrò più compatti, può ampliare l'elenco dei giochi giocabili per includere quelli che richiedono controlli analogici precisi. Ci sono pochissimi aspetti negativi che posso dire di questo controller, ma si colloca al terzo posto nella mia classifica dei controller preferiti della mia collezione. Parlerò della mia scelta numero 2 tra un momento, ma prima di questo devo parlare di...</p>		
Minor	Fluency/Grammar <i>too literal, missing subject</i>	<p>When I want the familiar comforts of the SN30 Pro but with all the features of a modern controller, the 8BitDo Pro 2 has been my multi-platform controller of choice. Everything about this is a functional upgrade from the SN30 Pro: more comfortable grips, hall-effect sticks, analog triggers, programmable back paddles, a physical X/D/S/A mode toggle switch, and a [somewhat] easily replaceable battery with the option of using AAAs in a pinch. I also sprung for the carrying case and the mobile phone holster, which doesn't see as much use with a phone (I don't trust its grip that much), but for more compact retro emulation handhelds, it can expand the list of playable games to include ones that need precise analog controls. There's very few negatives I can say about this controller, but it sits at a close 3rd for favourite controller of my collection. I'll talk about my number 2 pick in a moment, but before that I need to talk about...</p> <p>Quando desidero i comodi familiari del SN30 Pro ma con tutte le funzioni di un controller moderno, il</p>	1	0.02%

SEVERITY	CATEGORY	SOURCE / TARGET	PENALTY	IMPACT
		<p>8BitDo Pro 2 è stato il mio controller multipiattaforma preferito. Tutto in questo è un aggiornamento funzionale del SN30 Pro: impugnature più comode, joystick a effetto Hall, grilletti analogici, levette posteriori programmabili, un interruttore a levetta per la modalità X/D/S/A e una batteria [piuttosto] facilmente sostituibile con la possibilità di utilizzare le AA in caso di necessità. Ho anche acquistato la custodia e la fondina per il telefono cellulare, che non viene utilizzata tanto con un telefono (non mi fido molto della sua presa), ma per i dispositivi portatili di emulazione retrò più compatti, può ampliare l'elenco dei giochi giocabili per includere quelli che richiedono controlli analogici precisi. Ci sono pochissimi aspetti negativi che posso dire di questo controller, ma si colloca al terzo posto nella mia classifica dei controller preferiti della mia collezione. Parlerò della mia scelta numero 2 tra un momento, ma prima di questo devo parlare di...</p>		
Minor	Fluency/Grammar <i>wrong article</i>	When I want the familiar comforts of the SN30 Pro but with all the features of a modern controller, the 8BitDo Pro 2 has been my multi-platform controller of choice. Everything about this is a functional upgrade from the SN30 Pro: more comfortable grips, hall-effect sticks, analog triggers, programmable back paddles, a physical X/D/S/A	1	0.02%

SEVERITY	CATEGORY	SOURCE / TARGET	PENALTY	IMPACT
		<p>mode toggle switch, and a [somewhat] easily replaceable battery with the option of using AAAs in a pinch. I also sprung for the carrying case and the mobile phone holster, which doesn't see as much use with a phone (I don't trust its grip that much), but for more compact retro emulation handhelds, it can expand the list of playable games to include ones that need precise analog controls. There's very few negatives I can say about this controller, but it sits at a close 3rd for favourite controller of my collection. I'll talk about my number 2 pick in a moment, but before that I need to talk about...</p> <p>Quando desidero i comodi familiari del SN30 Pro ma con tutte le funzioni di un controller moderno, il 8BitDo Pro 2 è stato il mio controller multipiattaforma preferito. Tutto in questo è un aggiornamento funzionale del SN30 Pro: impugnature più comode, joystick a effetto Hall, grilletti analogici, levette posteriori programmabili, un interruttore a levetta per la modalità X/D/S/A e una batteria [piuttosto] facilmente sostituibile con la possibilità di utilizzare le AA in caso di necessità. Ho anche acquistato la custodia e la fondina per il telefono cellulare, che non viene utilizzata tanto con un telefono (non mi fido molto della sua presa), ma per i dispositivi portatili di emulazione retrò più compatti, può ampliare l'elenco dei giochi giocabili per includere quelli che richiedono controlli analogici precisi. Ci sono</p>		

SEVERITY	CATEGORY	SOURCE / TARGET	PENALTY	IMPACT
		pochissimi aspetti negativi che posso dire di questo controller, ma si colloca al terzo posto nella mia classifica dei controller preferiti della mia collezione. Parlerò della mia scelta numero 2 tra un momento, ma prima di questo devo parlare di...		
Minor	Accuracy/Mistranslation	<p>When I want the familiar comforts of the SN30 Pro but with all the features of a modern controller, the 8BitDo Pro 2 has been my multi-platform controller of choice. Everything about this is a functional upgrade from the SN30 Pro: more comfortable grips, hall-effect sticks, analog triggers, programmable back paddles, a physical X/D/S/A mode toggle switch, and a [somewhat] easily replaceable battery with the option of using AAAs in a pinch. I also sprung for the carrying case and the mobile phone holster, which doesn't see as much use with a phone (I don't trust its grip that much), but for more compact retro emulation handhelds, it can expand the list of playable games to include ones that need precise analog controls. There's very few negatives I can say about this controller, but it sits at a close 3rd for favourite controller of my collection. I'll talk about my number 2 pick in a moment, but before that I need to talk about...</p> <p>Quando desidero i comodi familiari del SN30 Pro ma con tutte le funzioni di un controller moderno, il 8BitDo Pro 2 è stato il mio controller multipiattaforma preferito. Tutto in questo è un aggiornamento funzionale del SN30 Pro: impugnature più comode, joystick a effetto Hall,</p>	1	0.02%

SEVERITY	CATEGORY	SOURCE / TARGET	PENALTY	IMPACT
		<p>grilletti analogici, levette posteriori programmabili, un interruttore a levetta per la modalità X/D/S/A e una batteria [piuttosto] facilmente sostituibile con la possibilità di utilizzare le AA in caso di necessità. Ho anche acquistato la custodia e la fondina per il telefono cellulare, che non viene utilizzata tanto con un telefono (non mi fido molto della sua presa), ma per i dispositivi portatili di emulazione retrò più compatti, può ampliare l'elenco dei giochi giocabili per includere quelli che richiedono controlli analogici precisi. Ci sono pochissimi aspetti negativi che posso dire di questo controller, ma si colloca al terzo posto nella mia classifica dei controller preferiti della mia collezione. Parlerò della mia scelta numero 2 tra un momento, ma prima di questo devo parlare di...</p>		
Minor	Style <i>repetition</i>	<p>When I want the familiar comforts of the SN30 Pro but with all the features of a modern controller, the 8BitDo Pro 2 has been my multi-platform controller of choice. Everything about this is a functional upgrade from the SN30 Pro: more comfortable grips, hall-effect sticks, analog triggers, programmable back paddles, a physical X/D/S/A mode toggle switch, and a [somewhat] easily replaceable battery with the option of using AAs in a pinch. I also sprung for the carrying case and the mobile phone holster, which doesn't see as much use with a phone (I don't trust its grip that much), but for more compact</p>	1	0.02%

SEVERITY	CATEGORY	SOURCE / TARGET	PENALTY	IMPACT
		<p>retro emulation handhelds, it can expand the list of playable games to include ones that need precise analog controls. There's very few negatives I can say about this controller, but it sits at a close 3rd for favourite controller of my collection. I'll talk about my number 2 pick in a moment, but before that I need to talk about...</p> <p>Quando desidero i comodi familiari del SN30 Pro ma con tutte le funzioni di un controller moderno, il 8BitDo Pro 2 è stato il mio controller multipiattaforma preferito. Tutto in questo è un aggiornamento funzionale del SN30 Pro: impugnature più comode, joystick a effetto Hall, grilletti analogici, levette posteriori programmabili, un interruttore a levetta per la modalità X/D/S/A e una batteria [piuttosto] facilmente sostituibile con la possibilità di utilizzare le AA in caso di necessità. Ho anche acquistato la custodia e la fondina per il telefono cellulare, che non viene utilizzata tanto con un telefono (non mi fido molto della sua presa), ma per i dispositivi portatili di emulazione retrò più compatti, può ampliare l'elenco dei giochi giocabili per includere quelli che richiedono controlli analogici precisi. Ci sono pochissimi aspetti negativi che posso dire di questo controller, ma si colloca al terzo posto nella mia classifica dei controller preferiti della mia collezione. Parlerò della mia</p>		

SEVERITY	CATEGORY	SOURCE / TARGET	PENALTY	IMPACT
		scelta numero 2 tra un momento, ma prima di questo devo parlare di...		
Minor	Fluency/Grammar <i>too literal</i>	<p>When I want the familiar comforts of the SN30 Pro but with all the features of a modern controller, the 8BitDo Pro 2 has been my multi-platform controller of choice. Everything about this is a functional upgrade from the SN30 Pro: more comfortable grips, hall-effect sticks, analog triggers, programmable back paddles, a physical X/D/S/A mode toggle switch, and a [somewhat] easily replaceable battery with the option of using AAAs in a pinch. I also sprung for the carrying case and the mobile phone holster, which doesn't see as much use with a phone (I don't trust its grip that much), but for more compact retro emulation handhelds, it can expand the list of playable games to include ones that need precise analog controls. There's very few negatives I can say about this controller, but it sits at a close 3rd for favourite controller of my collection. I'll talk about my number 2 pick in a moment, but before that I need to talk about...</p> <p>Quando desidero i comodi familiari del SN30 Pro ma con tutte le funzioni di un controller moderno, il 8BitDo Pro 2 è stato il mio controller multipiattaforma preferito. Tutto in questo è un aggiornamento funzionale del SN30 Pro: impugnature più comode, joystick a effetto Hall, grilletti analogici, levette posteriori programmabili, un interruttore a levetta per la modalità X/D/S/A e una batteria [piuttosto] facilmente sostituibile con la possibilità di utilizzare le</p>	1	0.02%

SEVERITY	CATEGORY	SOURCE / TARGET	PENALTY	IMPACT
		<p>AA in caso di necessità. Ho anche acquistato la custodia e la fondina per il telefono cellulare, che non viene utilizzata tanto con un telefono (non mi fido molto della sua presa), ma per i dispositivi portatili di emulazione retrò più compatti, può ampliare l'elenco dei giochi giocabili per includere quelli che richiedono controlli analogici precisi. Ci sono pochissimi aspetti negativi che posso dire di questo controller, ma si colloca al terzo posto nella mia classifica dei controller preferiti della mia collezione. Parlerò della mia scelta numero 2 tra un momento, ma prima di questo devo parlare di...</p>		
Minor	Fluency/Grammar <i>che imitano l'</i>	<p>How hard is it to find a modernized N64 controller? There are plenty of cheap N64 imitation controllers, but the three-pronged original was an objectively bad design. I could play N64 games with a modern controller using clever configuration to make the face buttons function as C-buttons, but it's not the same for so many reasons. I got the RetroFighters Brawler 64 to solve this anachronistic conundrum, and it's gone above and beyond my expectations. It was made to mimic the official NSO N64 controller down to the Switch recognizing it as one, with a toggle to make it register as a Pro controller sans right-stick. It has some problems, but between its layout and compatibility it solves way more problems the official version has. It's perfect for showing someone N64 emulation without the intimidation of the original or the anachronism</p>	1	0.02%

SEVERITY	CATEGORY	SOURCE / TARGET	PENALTY	IMPACT
		<p>from finagling a modern controller to work the same. It's very good at what it's trying to do.</p> <p>Quanto è difficile trovare un controller N64 modernizzato? Ci sono molti controller imitazione N64 a buon mercato, ma l'originale a tre punte era un design oggettivamente pessimo. Potevo giocare ai giochi N64 con un controller moderno utilizzando una configurazione intelligente per far funzionare i pulsanti frontali come pulsanti C, ma non è la stessa cosa per molte ragioni. Ho preso il RetroFighters Brawler 64 per risolvere questo anacronistico dilemma, e ha superato di gran lunga le mie aspettative. È stato creato per imitare il controller ufficiale NSO N64 fino al punto di essere riconosciuto come tale dalla Switch, con un interruttore per farlo registrare come un controller Pro senza la levetta destra. Ha alcuni problemi, ma tra il suo layout e la compatibilità risolve molti più problemi rispetto alla versione ufficiale. È perfetto per mostrare a qualcuno l'emozione N64 senza l'intimidazione dell'originale o l'anacronismo di cercare di far funzionare un controller moderno allo stesso modo. È molto bravo in quello che cerca di fare.</p>		
Minor	Fluency/Grammar	<p><i>wrong article, should be da</i></p> <p>How hard is it to find a modernized N64 controller? There are plenty of cheap N64</p>	1	0.02%

SEVERITY	CATEGORY	SOURCE / TARGET	PENALTY	IMPACT
		<p>imitation controllers, but the three-pronged original was an objectively bad design. I could play N64 games with a modern controller using clever configuration to make the face buttons function as C-buttons, but it's not the same for so many reasons. I got the RetroFighters Brawler 64 to solve this anachronistic conundrum, and it's gone above and beyond my expectations. It was made to mimic the official NSO N64 controller down to the Switch recognizing it as one, with a toggle to make it register as a Pro controller sans right-stick. It has some problems, but between its layout and compatibility it solves way more problems the official version has. It's perfect for showing someone N64 emulation without the intimidation of the original or the anachronism from finagling a modern controller to work the same. It's very good at what it's trying to do.</p> <p>Quanto è difficile trovare un controller N64 modernizzato? Ci sono molti controller imitazione N64 a buon mercato, ma l'originale a tre punte era un design oggettivamente pessimo. Potevo giocare ai giochi N64 con un controller moderno utilizzando una configurazione intelligente per far funzionare i pulsanti frontali come pulsanti C, ma non è la stessa cosa per molte ragioni. Ho preso il RetroFighters Brawler 64 per risolvere questo anacronistico dilemma, e ha superato di gran lunga le mie aspettative. È stato creato per imitare il controller ufficiale NSO N64 fino al punto di essere</p>		

SEVERITY	CATEGORY	SOURCE / TARGET	PENALTY	IMPACT
		riconosciuto come tale dalla Switch, con un interruttore per farlo registrare come un controller Pro senza la levetta destra. Ha alcuni problemi, ma tra il suo layout e la compatibilità risolve molti più problemi rispetto alla versione ufficiale. È perfetto per mostrare a qualcuno l'emulazione N64 senza l'intimidazione dell'originale o l'anacronismo di cercare di far funzionare un controller moderno allo stesso modo. È molto bravo in quello che cerca di fare.		
Minor	Style	<p>How hard is it to find a modernized N64 controller? There are plenty of cheap N64 imitation controllers, but the three-pronged original was an objectively bad design. I could play N64 games with a modern controller using clever configuration to make the face buttons function as C-buttons, but it's not the same for so many reasons. I got the RetroFighters Brawler 64 to solve this anachronistic conundrum, and it's gone above and beyond my expectations. It was made to mimic the official NSO N64 controller down to the Switch recognizing it as one, with a toggle to make it register as a Pro controller sans right-stick. It has some problems, but between its layout and compatibility it solves way more problems the official version has. It's perfect for showing someone N64 emulation without the intimidation of the original or the anachronism from finagling a modern controller to work the same. It's very good at what it's trying to do.</p> <p><i>Change to Presenta</i></p>	1	0.02%

SEVERITY	CATEGORY	SOURCE / TARGET	PENALTY	IMPACT
		<p>Quanto è difficile trovare un controller N64 modernizzato? Ci sono molti controller imitazione N64 a buon mercato, ma l'originale a tre punte era un design oggettivamente pessimo. Potevo giocare ai giochi N64 con un controller moderno utilizzando una configurazione intelligente per far funzionare i pulsanti frontali come pulsanti C, ma non è la stessa cosa per molte ragioni. Ho preso il RetroFighters Brawler 64 per risolvere questo anacronistico dilemma, e ha superato di gran lunga le mie aspettative. È stato creato per imitare il controller ufficiale NSO N64 fino al punto di essere riconosciuto come tale dalla Switch, con un interruttore per farlo registrare come un controller Pro senza la levetta destra. Ha alcuni problemi, ma tra il suo layout e la compatibilità risolve molti più problemi rispetto alla versione ufficiale. È perfetto per mostrare a qualcuno l'emulazione N64 senza l'intimidazione dell'originale o l'anacronismo di cercare di far funzionare un controller moderno allo stesso modo. È molto bravo in quello che cerca di fare.</p>		
Minor	Style <i>way too literal</i>	How hard is it to find a modernized N64 controller? There are plenty of cheap N64 imitation controllers, but the three-pronged original was an objectively bad design. I could play N64 games with a modern	1	0.02%

SEVERITY	CATEGORY	SOURCE / TARGET	PENALTY	IMPACT
		<p>controller using clever configuration to make the face buttons function as C-buttons, but it's not the same for so many reasons. I got the RetroFighters Brawler 64 to solve this anachronistic conundrum, and it's gone above and beyond my expectations. It was made to mimic the official NSO N64 controller down to the Switch recognizing it as one, with a toggle to make it register as a Pro controller sans right-stick. It has some problems, but between its layout and compatibility it solves way more problems the official version has. It's perfect for showing someone N64 emulation without the intimidation of the original or the anachronism from finagling a modern controller to work the same. It's very good at what it's trying to do.</p> <p>Quanto è difficile trovare un controller N64 modernizzato? Ci sono molti controller imitazione N64 a buon mercato, ma l'originale a tre punte era un design oggettivamente pessimo. Potevo giocare ai giochi N64 con un controller moderno utilizzando una configurazione intelligente per far funzionare i pulsanti frontali come pulsanti C, ma non è la stessa cosa per molte ragioni. Ho preso il RetroFighters Brawler 64 per risolvere questo anacronistico dilemma, e ha superato di gran lunga le mie aspettative. È stato creato per imitare il controller ufficiale NSO N64 fino al punto di essere riconosciuto come tale dalla Switch, con un interruttore per farlo registrare come un</p>		

SEVERITY	CATEGORY	SOURCE / TARGET	PENALTY	IMPACT
		<p>controller Pro senza la levetta destra. Ha alcuni problemi, ma tra il suo layout e la compatibilità risolve molti più problemi rispetto alla versione ufficiale. È perfetto per mostrare a qualcuno l'emulazione N64 senza l'intimidazione dell'originale o l'anacronismo di cercare di far funzionare un controller moderno allo stesso modo. È molto bravo in quello che cerca di fare.</p>		
Minor	Accuracy/Untranslated <i>TLC should be attenzioni</i>	<p>I got this steam controller from a pawn shop after negotiating the price down shortly after the fire sale came to an end on steam. It needed some TLC, and I did what I could to get it up and running again. It remains one of the most customizable controllers in my collection, with a unique [if questionable] design and features ahead of it's time (gyro aim, back paddles, haptic feedback, etc). It has some problems though; It requires AAAs, uses Micro-USB for wired connections, occasionally turns itself back on after being turned off, the back paddles are stiff enough to cause fatigue, the thumbstick cap is necessary since the rubber on it is deteriorating, and it's functionality tends to fluctuate with every update to steam input. It's more of a unique historical artifact than a regularly used input, but it's a welcome addition and fun to tinker with on rainy days. It also isn't my number 2 pick, that honour goes to the fact that...</p> <p>Ho comprato questo controller Steam da un negozio di pugni dopo aver negoziato il prezzo al ribasso poco dopo la fine della svendita su Steam.</p>	1	0.02%

SEVERITY	CATEGORY	SOURCE / TARGET	PENALTY	IMPACT
Minor	Fluency/Grammar <i>should be banco dei pegni</i>	<p>Aveva bisogno di un po' di TLC e ho fatto tutto il possibile per rimetterlo in funzione. Rimane uno dei controller più personalizzabili della mia collezione, con un design unico [seppur discutibile] e caratteristiche all'avanguardia per l'epoca (mira giroscopica, paddle posteriori, feedback tattile, ecc.). Tuttavia, presenta alcuni problemi: richiede pile AA, utilizza Micro-USB per le connessioni cablate, si riaccende occasionalmente dopo essere stato spento, i paddle posteriori sono abbastanza rigidi da causare affaticamento, il cappuccio dello stick analogico è necessario perché la gomma si sta deteriorando e la sua funzionalità tende a fluttuare con ogni aggiornamento dell'input di Steam. È più un unico reperto storico che un input utilizzato regolarmente, ma è un'aggiunta gradita e divertente con cui smanettare nelle giornate di pioggia. Inoltre, non è il mio secondo controller preferito, quell'onore spetta al fatto che...</p>	1	0.02%

SEVERITY	CATEGORY	SOURCE / TARGET	PENALTY	IMPACT
		<p>features ahead of its time (gyro aim, back paddles, haptic feedback, etc). It has some problems though; It requires AAAs, uses Micro-USB for wired connections, occasionally turns itself back on after being turned off, the back paddles are stiff enough to cause fatigue, the thumbstick cap is necessary since the rubber on it is deteriorating, and its functionality tends to fluctuate with every update to Steam input. It's more of a unique historical artifact than a regularly used input, but it's a welcome addition and fun to tinker with on rainy days. It also isn't my number 2 pick, that honour goes to the fact that...</p> <p>Ho comprato questo controller Steam da un negozi di pugni dopo aver negoziato il prezzo al ribasso poco dopo la fine della vendita su Steam. Aveva bisogno di un po' di TLC e ho fatto tutto il possibile per rimetterlo in funzione. Rimane uno dei controller più personalizzabili della mia collezione, con un design unico [seppur discutibile] e caratteristiche all'avanguardia per l'epoca (mira giroscopica, paddle posteriori, feedback tattile, ecc.). Tuttavia, presenta alcuni problemi: richiede pile AA, utilizza Micro-USB per le connessioni cablate, si riaccende occasionalmente dopo essere stato spento, i paddle posteriori sono abbastanza rigidi da causare affaticamento, il cappuccio dello stick analogico è necessario perché la gomma si sta deteriorando e la sua</p>		

SEVERITY	CATEGORY	SOURCE / TARGET	PENALTY	IMPACT
		<p>funzionalità tende a fluttuare con ogni aggiornamento dell'input di Steam. È più un unico reperto storico che un input utilizzato regolarmente, ma è un'aggiunta gradita e divertente con cui smanettare nelle giornate di pioggia. Inoltre, non è il mio secondo controller preferito, quell'onore spetta al fatto che...</p>		
Minor	Accuracy/Untranslated <i>should be della levetta</i>	<p>I got this steam controller from a pawn shop after negotiating the price down shortly after the fire sale came to an end on steam. It needed some TLC, and I did what I could to get it up and running again. It remains one of the most customizable controllers in my collection, with a unique [if questionable] design and features ahead of it's time (gyro aim, back paddles, haptic feedback, etc). It has some problems though; It requires AAAs, uses Micro-USB for wired connections, occasionally turns itself back on after being turned off, the back paddles are stiff enough to cause fatigue, the thumbstick cap is necessary since the rubber on it is deteriorating, and it's functionality tends to fluctuate with every update to steam input. It's more of a unique historical artifact than a regularly used input, but it's a welcome addition and fun to tinker with on rainy days. It also isn't my number 2 pick, that honour goes to the fact that...</p> <p>Ho comprato questo controller Steam da un negozio di pugni dopo aver negoziato il prezzo al ribasso poco dopo la fine della svendita su Steam. Aveva bisogno di un po' di TLC e ho fatto tutto il possibile per rimetterlo in</p>	1	0.02%

SEVERITY	CATEGORY	SOURCE / TARGET	PENALTY	IMPACT
Minor	Fluency/Grammar <i>change to tende a deteriorare</i>	<p>funzione. Rimane uno dei controller più personalizzabili della mia collezione, con un design unico [seppur discutibile] e caratteristiche all'avanguardia per l'epoca (mira giroscopica, paddle posteriori, feedback tattile, ecc.). Tuttavia, presenta alcuni problemi: richiede pile AA, utilizza Micro-USB per le connessioni cablate, si riaccende occasionalmente dopo essere stato spento, i paddle posteriori sono abbastanza rigidi da causare affaticamento, il cappuccio dello stick analogico è necessario perché la gomma si sta deteriorando e la sua funzionalità tende a fluttuare con ogni aggiornamento dell'input di Steam. È più un unico reperto storico che un input utilizzato regolarmente, ma è un'aggiunta gradita e divertente con cui smanettare nelle giornate di pioggia. Inoltre, non è il mio secondo controller preferito, quell'onore spetta al fatto che...</p>	1	0.02%

SEVERITY	CATEGORY	SOURCE / TARGET	PENALTY	IMPACT
		<p>AAs, uses Micro-USB for wired connections, occasionally turns itself back on after being turned off, the back paddles are stiff enough to cause fatigue, the thumbstick cap is necessary since the rubber on it is deteriorating, and it's functionality tends to fluctuate with every update to steam input. It's more of a unique historical artifact than a regularly used input, but it's a welcome addition and fun to tinker with on rainy days. It also isn't my number 2 pick, that honour goes to the fact that...</p> <p>Ho comprato questo controller Steam da un negozio di pugni dopo aver negoziato il prezzo al ribasso poco dopo la fine della svendita su Steam. Aveva bisogno di un po' di TLC e ho fatto tutto il possibile per rimetterlo in funzione. Rimane uno dei controller più personalizzabili della mia collezione, con un design unico [seppur discutibile] e caratteristiche all'avanguardia per l'epoca (mira giroscopica, paddle posteriori, feedback tattile, ecc.). Tuttavia, presenta alcuni problemi: richiede pile AA, utilizza Micro-USB per le connessioni cablate, si riaccende occasionalmente dopo essere stato spento, i paddle posteriori sono abbastanza rigidi da causare affaticamento, il cappuccio dello stick analogico è necessario perché la gomma si sta deteriorando e la sua funzionalità tende a fluttuare con ogni aggiornamento dell'input di</p>		

SEVERITY	CATEGORY	SOURCE / TARGET	PENALTY	IMPACT
		Steam. È più un unico reperto storico che un input utilizzato regolarmente, ma è un'aggiunta gradita e divertente con cui smanettare nelle giornate di pioggia. Inoltre, non è il mio secondo controller preferito, quell'onore spetta al fatto che...		
Minor	Fluency/Grammar <i>wrong order</i>	<p>I got this steam controller from a pawn shop after negotiating the price down shortly after the fire sale came to an end on steam. It needed some TLC, and I did what I could to get it up and running again. It remains one of the most customizable controllers in my collection, with a unique [if questionable] design and features ahead of it's time (gyro aim, back paddles, haptic feedback, etc). It has some problems though; It requires AAAs, uses Micro-USB for wired connections, occasionally turns itself back on after being turned off, the back paddles are stiff enough to cause fatigue, the thumbstick cap is necessary since the rubber on it is deteriorating, and it's functionality tends to fluctuate with every update to steam input. It's more of a unique historical artifact than a regularly used input, but it's a welcome addition and fun to tinker with on rainy days. It also isn't my number 2 pick, that honour goes to the fact that...</p> <p>Ho comprato questo controller Steam da un negozio di pegni dopo aver negoziato il prezzo al ribasso poco dopo la fine della svendita su Steam. Aveva bisogno di un po' di TLC e ho fatto tutto il possibile per rimetterlo in funzione. Rimane uno dei controller più personalizzabili della mia</p>	1	0.02%

SEVERITY	CATEGORY	SOURCE / TARGET	PENALTY	IMPACT
		<p>collezione, con un design unico [seppur discutibile] e caratteristiche all'avanguardia per l'epoca (mira giroscopica, paddle posteriori, feedback tattile, ecc.). Tuttavia, presenta alcuni problemi: richiede pile AA, utilizza Micro-USB per le connessioni cablate, si riaccende occasionalmente dopo essere stato spento, i paddle posteriori sono abbastanza rigidi da causare affaticamento, il cappuccio dello stick analogico è necessario perché la gomma si sta deteriorando e la sua funzionalità tende a fluttuare con ogni aggiornamento dell'input di Steam. È più un unico reperto storico che un input utilizzato regolarmente, ma è un'aggiunta gradita e divertente con cui smanettare nelle giornate di pioggia. Inoltre, non è il mio secondo controller preferito, quell'onore spetta al fatto che...</p>		
Minor	Fluency/Grammar <i>wrong article, switch is masculine</i>	The 8BitDo Ultimate Bluetooth controller is an almost perfect controller. Hall-effect sticks, included charging dock that doubles as a port for the included dongle, dedicated 2.4ghz/bluetooth toggle switch, NS Pro layout with a much improved D-pad, analog triggers, and programmable back paddles. When I sit down on a couch with this controller, I can swap between a Steam Deck and a Switch faster than the time it takes the TV to switch inputs. It does have some drawbacks though: It only	1	0.02%

SEVERITY	CATEGORY	SOURCE / TARGET	PENALTY	IMPACT
		<p>does X/Switch signals (no android or apple modes), the triggers are uncomfortable, and input lag seems to be affected by the time it took to connect to the dongle/switch. I thought this was the best it could get, but like my time with Xbox controllers I was operating on assumptions that started to sound like old brand loyalty reflexes coming back. What I'd hoped to upgrade it to was such a disappointment it swiftly shook me from those assumptions.</p> <p>Il controller Bluetooth Ultimate 8BitDo è un controller quasi perfetto. Pulsanti a effetto Hall, dock di ricarica incluso che funge anche da porta per il dongle incluso, interruttore a levetta dedicato 2.4 GHz/Bluetooth, layout NS Pro con un D-pad molto migliorato, grilletti analogici e palette posteriori programmabili. Quando mi siedo sul divano con questo controller, posso passare da un Steam Deck a una Switch più velocemente del tempo che impiega la TV a cambiare ingresso. Tuttavia, ha alcuni svantaggi: supporta solo i segnali X/Switch (nessun modo Android o Apple), i grilletti sono scomodi e il ritardo di input sembra essere influenzato dal tempo impiegato per connettersi al dongle/Switch. Pensavo che questo fosse il meglio che si potesse ottenere, ma come il mio tempo con i controller Xbox, stavo operando su ipotesi che iniziavano a sembrare vecchi riflessi di fedeltà al marchio. Quello che</p>		

SEVERITY	CATEGORY	SOURCE / TARGET	PENALTY	IMPACT
		speravo di aggiornare mi ha così deluso che mi ha rapidamente allontanato da quelle supposizioni.		
Minor	Fluency/Grammar <i>wrong article, should be uno</i>	<p>The 8BitDo Ultimate Bluetooth controller is an almost perfect controller. Hall-effect sticks, included charging dock that doubles as a port for the included dongle, dedicated 2.4ghz/bluetooth toggle switch, NS Pro layout with a much improved D-pad, analog triggers, and programmable back paddles. When I sit down on a couch with this controller, I can swap between a Steam Deck and a Switch faster than the time it takes the TV to switch inputs. It does have some drawbacks though: It only does X/Switch signals (no android or apple modes), the triggers are uncomfortable, and input lag seems to be affected by the time it took to connect to the dongle/switch. I thought this was the best it could get, but like my time with Xbox controllers I was operating on assumptions that started to sound like old brand loyalty reflexes coming back. What I'd hoped to upgrade it to was such a disappointment it swiftly shook me from those assumptions.</p> <p>Il controller Bluetooth Ultimate 8BitDo è un controller quasi perfetto. Pulsanti a effetto Hall, dock di ricarica incluso che funge anche da porta per il dongle incluso, interruttore a levetta dedicato 2.4 GHz/Bluetooth, layout NS Pro con un D-pad molto migliorato, grilletti analogici e palette posteriori programmabili. Quando mi siedo sul divano con questo controller, posso passare da un Steam Deck a una Switch più velocemente del</p>	1	0.02%

SEVERITY	CATEGORY	SOURCE / TARGET	PENALTY	IMPACT
		<p>tempo che impiega la TV a cambiare ingresso. Tuttavia, ha alcuni svantaggi: supporta solo i segnali X/Switch (nessun modo Android o Apple), i grilletti sono scomodi e il ritardo di input sembra essere influenzato dal tempo impiegato per connettersi al dongle/Switch. Pensavo che questo fosse il meglio che si potesse ottenere, ma come il mio tempo con i controller Xbox, stavo operando su ipotesi che iniziavano a sembrare vecchi riflessi di fedeltà al marchio. Quello che speravo di aggiornare mi ha così deluso che mi ha rapidamente allontanato da quelle supposizioni.</p>		
Minor	Accuracy/Mistranslation <i>nessuna modalità</i>	The 8BitDo Ultimate Bluetooth controller is an almost perfect controller. Hall-effect sticks, included charging dock that doubles as a port for the included dongle, dedicated 2.4ghz/bluetooth toggle switch, NS Pro layout with a much improved D-pad, analog triggers, and programmable back paddles. When I sit down on a couch with this controller, I can swap between a Steam Deck and a Switch faster than the time it takes the TV to switch inputs. It does have some drawbacks though: It only does X/Switch signals (no android or apple modes), the triggers are uncomfortable, and input lag seems to be affected by the time it took to connect to the dongle/switch. I thought this was the best it could get, but like my time with Xbox controllers I was operating on assumptions that started to sound like old brand loyalty reflexes coming back. What I'd hoped to upgrade it to was such a disappointment it swiftly	1	0.02%

SEVERITY	CATEGORY	SOURCE / TARGET	PENALTY	IMPACT
Minor	Accuracy/Mistranslation <i>should be come ai tempi dei</i>	<p>shook me from those assumptions.</p> <p>Il controller Bluetooth Ultimate 8BitDo è un controller quasi perfetto. Pulsanti a effetto Hall, dock di ricarica incluso che funge anche da porta per il dongle incluso, interruttore a levetta dedicato 2.4 GHz/Bluetooth, layout NS Pro con un D-pad molto migliorato, grilletti analogici e palette posteriori programmabili. Quando mi siedo sul divano con questo controller, posso passare da un Steam Deck a una Switch più velocemente del tempo che impiega la TV a cambiare ingresso. Tuttavia, ha alcuni svantaggi: supporta solo i segnali X/Switch (nessun modo Android o Apple), i grilletti sono scomodi e il ritardo di input sembra essere influenzato dal tempo impiegato per connettersi al dongle/Switch. Pensavo che questo fosse il meglio che si potesse ottenere, ma come il mio tempo con i controller Xbox, stavo operando su ipotesi che iniziavano a sembrare vecchi riflessi di fedeltà al marchio. Quello che speravo di aggiornare mi ha così deluso che mi ha rapidamente allontanato da quelle supposizioni.</p>	1	0.02%

SEVERITY	CATEGORY	SOURCE / TARGET	PENALTY	IMPACT
		<p>improved D-pad, analog triggers, and programmable back paddles. When I sit down on a couch with this controller, I can swap between a Steam Deck and a Switch faster than the time it takes the TV to switch inputs. It does have some drawbacks though: It only does X/Switch signals (no android or apple modes), the triggers are uncomfortable, and input lag seems to be affected by the time it took to connect to the dongle/switch. I thought this was the best it could get, but like my time with Xbox controllers I was operating on assumptions that started to sound like old brand loyalty reflexes coming back. What I'd hoped to upgrade it to was such a disappointment it swiftly shook me from those assumptions.</p> <p>Il controller Bluetooth Ultimate 8BitDo è un controller quasi perfetto. Pulsanti a effetto Hall, dock di ricarica incluso che funge anche da porta per il dongle incluso, interruttore a levetta dedicato 2.4 GHz/Bluetooth, layout NS Pro con un D-pad molto migliorato, grilletti analogici e palette posteriori programmabili. Quando mi siedo sul divano con questo controller, posso passare da un Steam Deck a una Switch più velocemente del tempo che impiega la TV a cambiare ingresso. Tuttavia, ha alcuni svantaggi: supporta solo i segnali X/Switch (nessun modo Android o Apple), i grilletti sono scomodi e il ritardo di input sembra essere influenzato dal tempo impiegato per connettersi al dongle/Switch. Pensavo che questo fosse il meglio che</p>		

SEVERITY	CATEGORY	SOURCE / TARGET	PENALTY	IMPACT
		<p>si potesse ottenere, ma come il mio tempo con i controller Xbox, stavo operando su ipotesi che iniziavano a sembrare vecchi riflessi di fedeltà al marchio. Quello che speravo di aggiornare mi ha così deluso che mi ha rapidamente allontanato da quelle supposizioni.</p>		
Minor	Accuracy/Mistranslation <i>assumptions translated as hypothesis</i>	<p>The 8BitDo Ultimate Bluetooth controller is an almost perfect controller. Hall-effect sticks, included charging dock that doubles as a port for the included dongle, dedicated 2.4ghz/bluetooth toggle switch, NS Pro layout with a much improved D-pad, analog triggers, and programmable back paddles. When I sit down on a couch with this controller, I can swap between a Steam Deck and a Switch faster than the time it takes the TV to switch inputs. It does have some drawbacks though: It only does X/Switch signals (no android or apple modes), the triggers are uncomfortable, and input lag seems to be affected by the time it took to connect to the dongle/switch. I thought this was the best it could get, but like my time with Xbox controllers I was operating on assumptions that started to sound like old brand loyalty reflexes coming back. What I'd hoped to upgrade it to was such a disappointment it swiftly shook me from those assumptions.</p> <p>Il controller Bluetooth Ultimate 8BitDo è un controller quasi perfetto. Pulsanti a effetto Hall, dock di ricarica incluso che funge anche da porta per il dongle incluso, interruttore a levetta dedicato 2.4 GHz/Bluetooth, layout NS Pro con un D-pad molto</p>	1	0.02%

SEVERITY	CATEGORY	SOURCE / TARGET	PENALTY	IMPACT
		<p>migliorato, grilletti analogici e palette posteriori programmabili. Quando mi siedo sul divano con questo controller, posso passare da un Steam Deck a una Switch più velocemente del tempo che impiega la TV a cambiare ingresso. Tuttavia, ha alcuni svantaggi: supporta solo i segnali X/Switch (nessun modo Android o Apple), i grilletti sono scomodi e il ritardo di input sembra essere influenzato dal tempo impiegato per connettersi al dongle/Switch. Pensavo che questo fosse il meglio che si potesse ottenere, ma come il mio tempo con i controller Xbox, stavo operando su ipotesi che iniziavano a sembrare vecchi riflessi di fedeltà al marchio. Quello che speravo di aggiornare mi ha così deluso che mi ha rapidamente allontanato da quelle supposizioni.</p>		
Minor	Accuracy/Mistranslation <i>Should be Il controller al quale speravo di</i>	The 8BitDo Ultimate Bluetooth controller is an almost perfect controller. Hall-effect sticks, included charging dock that doubles as a port for the included dongle, dedicated 2.4ghz/bluetooth toggle switch, NS Pro layout with a much improved D-pad, analog triggers, and programmable back paddles. When I sit down on a couch with this controller, I can swap between a Steam Deck and a Switch faster than the time it takes the TV to switch inputs. It does have some drawbacks though: It only does X/Switch signals (no android or apple modes), the triggers are uncomfortable, and input lag seems to be affected by the time it took to connect to	1	0.02%

SEVERITY	CATEGORY	SOURCE / TARGET	PENALTY	IMPACT
		<p>the dongle/switch. I thought this was the best it could get, but like my time with Xbox controllers I was operating on assumptions that started to sound like old brand loyalty reflexes coming back. What I'd hoped to upgrade it to was such a disappointment it swiftly shook me from those assumptions.</p> <p>Il controller Bluetooth</p> <p>Ultimate 8BitDo è un controller quasi perfetto. Pulsanti a effetto Hall, dock di ricarica incluso che funge anche da porta per il dongle incluso, interruttore a levetta dedicato 2.4 GHz/Bluetooth, layout NS Pro con un D-pad molto migliorato, grilletti analogici e palette posteriori programmabili. Quando mi siedo sul divano con questo controller, posso passare da un Steam Deck a una Switch più velocemente del tempo che impiega la TV a cambiare ingresso. Tuttavia, ha alcuni svantaggi: supporta solo i segnali X/Switch (nessun modo Android o Apple), i grilletti sono scomodi e il ritardo di input sembra essere influenzato dal tempo impiegato per connettersi al dongle/Switch. Pensavo che questo fosse il meglio che si potesse ottenere, ma come il mio tempo con i controller Xbox, stavo operando su ipotesi che iniziavano a sembrare vecchi riflessi di fedeltà al marchio. Quello che speravo di aggiornare mi ha così deluso che mi ha rapidamente allontanato da quelle supposizioni.</p>		

SEVERITY	CATEGORY	SOURCE / TARGET	PENALTY	IMPACT
Minor	Accuracy/Mistranslation <i>shook me trasnlated as make me feel farther</i>	<p>The 8BitDo Ultimate Bluetooth controller is an almost perfect controller. Hall-effect sticks, included charging dock that doubles as a port for the included dongle, dedicated 2.4ghz/bluetooth toggle switch, NS Pro layout with a much improved D-pad, analog triggers, and programmable back paddles. When I sit down on a couch with this controller, I can swap between a Steam Deck and a Switch faster than the time it takes the TV to switch inputs. It does have some drawbacks though: It only does X/Switch signals (no android or apple modes), the triggers are uncomfortable, and input lag seems to be affected by the time it took to connect to the dongle/switch. I thought this was the best it could get, but like my time with Xbox controllers I was operating on assumptions that started to sound like old brand loyalty reflexes coming back. What I'd hoped to upgrade it to was such a disappointment it swiftly shook me from those assumptions.</p> <p>Il controller Bluetooth Ultimate 8BitDo è un controller quasi perfetto. Pulsanti a effetto Hall, dock di ricarica incluso che funge anche da porta per il dongle incluso, interruttore a levetta dedicato 2.4 GHz/Bluetooth, layout NS Pro con un D-pad molto migliorato, grilletti analogici e palette posteriori programmabili. Quando mi siedo sul divano con questo controller, posso passare da un Steam Deck a una Switch più velocemente del tempo che impiega la TV a cambiare ingresso. Tuttavia, ha alcuni svantaggi: supporta solo i segnali</p>	1	0.02%

SEVERITY	CATEGORY	SOURCE / TARGET	PENALTY	IMPACT
		X/Switch (nessun modo Android o Apple), i grilletti sono scomodi e il ritardo di input sembra essere influenzato dal tempo impiegato per connettersi al dongle/Switch. Pensavo che questo fosse il meglio che si potesse ottenere, ma come il mio tempo con i controller Xbox, stavo operando su ipotesi che iniziavano a sembrare vecchi riflessi di fedeltà al marchio. Quello che speravo di aggiornare mi ha così deluso che mi ha rapidamente allontanato da quelle supposizioni.		

MQM Annotation Tool by 

This tool uses the [Multidimensional Quality Metrics \(MQM\)](#) framework, licensed under [CC BY 4.0](#) by [The MQM Council](#).