

MQM Translation Quality Report

Project: en-it_IT_Qwen3-235B_#_social_#_114294867111841563_10_11

SCORE

98.3 %

⚠ FAILED

PENALTY

PER 1K TOKENS

PER 1K WORDS

TOTAL

17.1

47.7

80



28

Total Errors



1678

Total Words



10499

Total Char.



4676

Total Tokens



10

Segments



N/A

Duration

Severity Breakdown

🔴 Critical	<div style="width: 10px; background-color: red;"></div>	1
🟠 Major	<div style="width: 15px; background-color: orange;"></div>	7
🟡 Minor	<div style="width: 20px; background-color: yellow;"></div>	20

Top Categories

Accuracy/Mistranslation	10
Style	8
Fluency/Grammar	5
Terminology	2
Fluency/Spelling	2

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
Critical	Accuracy/Mistranslation <i>Literal translation. Makes really no sense in Italian...</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 shook me from those assumptions. L'8BitDo Ultimate Bluetooth controller è quasi un controller perfetto. Stick a effetto Hall, dock di ricarica incluso che funge anche da porta per il dongle incluso, interruttore dedicato per 2.4GHz/Bluetooth, layout NS Pro con un D-pad molto migliorato, grilletti analogici e pulsanti posteriori programmabili. Quando mi siedo sul divano con questo controller, posso passare da un Steam Deck a una Switch più velocemente di quanto ci impieghi la TV a	25	0.53%

SEVERITY	CATEGORY	SOURCE / TARGET	PENALTY	IMPACT
		<p>cambiare ingresso. Ha comunque alcuni svantaggi: supporta solo segnali X/Switch (nessuna modalità Android o Apple), i grilletti sono scomodi e il lag sembra essere influenzato dal tempo necessario per connettersi al dongle/switch. Pensavo che non potesse esserci di meglio, ma come con i controller Xbox stavo facendo affidamento su assunzioni che iniziavano a sembrare vecchi riflessi di fedeltà al brand. Quello che speravo di sostituirlo con è stato così deludente da farmi rapidamente uscire da quelle convinzioni.</p>		
Major	Terminology	<p>"Periferici" doesn't exist. Correct term is "Periferiche"</p>	5	0.11%

SEVERITY	CATEGORY	SOURCE / TARGET	PENALTY	IMPACT
		<p>Anche se negli ultimi dieci anni sono passato quasi completamente al gaming su PC, i miei periferici preferiti restano i controller. Capisco i vantaggi del gioco con tastiera e mouse, ma considerando che uso già questi strumenti per lavoro, trovo che prendere in mano un controller aiuti a separare le due attività e a dare un po' di tregua ai miei polsi. Gioco ai videogiochi da abbastanza tempo per aver visto cambiare drasticamente tecnologie e layout, anche se alcuni controller first party sembrano essersi un po' arenati. Recentemente ho trovato un controller che mi è piaciuto molto, grazie a delle caratteristiche che mi hanno colpito al punto da volerne parlare approfonditamente, ma per farlo sento la necessità di fornire un po' di contesto; non un'intera lezione di storia, solo una breve passeggiata attraverso la mia collezione di controller accumulata in una vita dedicata a questo hobby. Alla fine spero che capirete perché è un argomento che mi sta così a cuore da spingermi a parlare di questi dispositivi per l'intera giornata.</p>		

SEVERITY	CATEGORY	SOURCE / TARGET	PENALTY	IMPACT
Major	Accuracy/Mistranslation <i>"Sistemi Informativi Informatici" is actually Business Computer Science in economic high school. A little too specific. Better state just "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 costruire una collezione di giochi per PC è iniziata nel periodo di transizione tra Xbox 360 e Xbox One; ho apprezzato molto la 360, ma la One sembrava un disastro. Visto che le nuove console delle tre principali aziende non mi interessavano molto e stavo studiando per un diploma in Sistemi Informativi Aziendali, mi sono procurato un dongle per PC per la 360 e ho deciso di passare a questa piattaforma. Ognuno di questi controller è stato usato intensamente, e la 360 aveva il posizionamento</p>	5	0.11%

SEVERITY	CATEGORY	SOURCE / TARGET	PENALTY	IMPACT
		<p>asimmetrico degli stick che preferivo. Tutti tranne due dei controller in questa foto al momento non funzionano più, per via di stick allentati o che vanno alla deriva, pulsanti difettosi o cavi o connessioni che non funzionano più; entrambi quelli funzionanti sono Afterglow di terze parti (che però hanno loro propri problemi). Per quanto io abbia amato questi controller, quelli ufficiali erano i peggiori in termini di durata, e alcuni erano difettosi fin dal primo giorno, ma Microsoft rifiutava le mie richieste di RMA. È peggiorata la situazione quando ho provato il più costoso.</p>		
Major	Accuracy/Mistranslation	<p>"Drifting" is a technical common problem and should be left English. "Vanno alla deriva" makes no sense.</p>	5	0.11%

SEVERITY	CATEGORY	SOURCE / TARGET	PENALTY	IMPACT
		<p>request. It got worse when I tried the most expensive one.</p> <p>La mia decisione di costruire una collezione di giochi per PC è iniziata nel periodo di transizione tra Xbox 360 e Xbox One; ho apprezzato molto la 360, ma la One sembrava un disastro. Visto che le nuove console delle tre principali aziende non mi interessavano molto e stavo studiando per un diploma in Sistemi Informativi Aziendali, mi sono procurato un dongle per PC per la 360 e ho deciso di passare a questa piattaforma. Ognuno di questi controller è stato usato intensamente, e la 360 aveva il posizionamento asimmetrico degli stick che preferivo. Tutti tranne due dei controller in questa foto al momento non funzionano più, per via di stick allentati o che vanno alla deriva, pulsanti difettosi o cavi o connessioni che non funzionano più; entrambi quelli funzionanti sono Afterglow di terze parti (che però hanno loro propri problemi). Per quanto io abbia amato questi controller, quelli ufficiali erano i peggiori in termini di durata, e alcuni erano difettosi fin dal primo giorno, ma Microsoft rifiutava le mie richieste di RMA. È peggiorata la situazione quando ho provato il più costoso.</p>		

SEVERITY	CATEGORY	SOURCE / TARGET	PENALTY	IMPACT
Major	Terminology <i>"Registrava" makes no sense. "Veniva preso in input" is better</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 "quello che paghi è ciò che ottieni" fosse vero tanto per le cose costose quanto per quelle economiche; è stato proprio a causa di questo controller che ho imparato a mie spese. Ho acquistato questo controller Elite Series 2 nonostante sapessi che la prima versione aveva alcuni gravi difetti. Questo controller ha funzionato per poco meno di un anno prima che iniziasse il problema dello stick drift, e il tasto bumper destro registrava solo la metà delle volte. Il cavo incluso faceva schifo e non ha mai funzionato con altri controller. Il lag causato</p>	5	0.11%

SEVERITY	CATEGORY	SOURCE / TARGET	PENALTY	IMPACT
		<p>dall'uso del bluetooth era così grave che il dongle era praticamente indispensabile. A peggiorare le cose, i pulsanti posteriori non funzionavano indipendentemente dal software o driver che usavo; nessun gioco riconosceva mai quei pulsanti come input. Il Raikiri Pro (che era incluso con un laptop) è il mio attuale controller dedicato per il desktop e funziona bene [per ora], ma non spenderò mai più un centesimo per controller ufficiali Xbox. Vaffanculo Microsoft, spero che Xbox vada in malora!</p>		
Major	Fluency/Spelling <i>"Introducendone" is correct</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</p>	5	0.11%

SEVERITY	CATEGORY	SOURCE / TARGET	PENALTY	IMPACT
		<p>design, but for me they're a novelty at best.</p> <p>Una breve nota sui controller PlayStation per completare la panoramica sui prodotti first party: non mi sono mai piaciuti. I Dual Shock 1-3 mi sembravano esattamente uguali tra loro, con gli stessi identici difetti: stick analogici troppo grandi posizionati troppo vicini tra loro, pulsanti frontali, spalle e grilletti troppo morbidi che sembravano usurarsi molto velocemente e un D-pad che semplicemente non si sentiva giusto. Il Dual Shock 4 ha risolto molti problemi, introduendone però molti altri. Ho acquistato un DualSense perché alcuni amici avevano difficoltà con gli stick asimmetrici, e per qualche motivo i negozi locali li vendevano a 20 dollari in meno rispetto ai DS4. Non uso molto questo controller: i pulsanti frontali sono troppo distanti tra loro, l'ingresso/uscita audio continua a impostarsi automaticamente sul controller quando è connesso, i bumper sono stranamente alti e continuo a premere accidentalmente il touchpad quando provo a premere i tasti menu/share. Sono controller decenti per gli ospiti e sono migliorati molto nel design, ma per me sono al massimo una novità.</p>		
Major	Accuracy/Mistranslation	<p><i>Mistranslation: "Che non trovo molto utile per il</i></p> <p>When I want the familiar comforts of the SN30 Pro but with all the features of a modern controller, the 8BitDo</p>	5	0.11%

SEVERITY	CATEGORY	SOURCE / TARGET	PENALTY	IMPACT
		<p><i>telefono" is correct.</i></p> <p>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 voglio la familiarità del SN30 Pro ma con tutte le funzionalità di un controller moderno, il 8BitDo Pro 2 è diventato il mio controller multi-piattaforma preferito. Tutto in questo dispositivo è un miglioramento funzionale rispetto al SN30 Pro: impugnature più comode, stick a effetto Hall, grilletti analogici, pulsanti posteriori programmabili, un interruttore fisico per cambiare modalità X/D/S/A e una batteria [abbastanza] facilmente sostituibile, con la possibilità di usare pile AA in emergenza. Ho anche acquistato la custodia e il supporto per smartphone, che non uso molto con il telefono (non mi fido molto della sua presa), ma per</p>		

SEVERITY	CATEGORY	SOURCE / TARGET	PENALTY	IMPACT
		<p>dispositivi retro per l'emulazione più compatti, può espandere la lista dei giochi giocabili includendo quelli che richiedono controlli analogici precisi. Ci sono pochissime cose negative che posso dire su questo controller, ma si colloca al terzo posto tra i miei preferiti. Parlerò del secondo in classifica tra un momento, ma prima devo parlare di...</p>		
Major	Fluency/Spelling <i>seppur</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 acquistato questo Steam Controller da un negozio di pugno dopo aver ridotto il prezzo poco dopo la fine dei saldi su Steam. Aveva bisogno di un po' di cure, e ho fatto del mio meglio per farlo tornare</p>	5	0.11%

SEVERITY	CATEGORY	SOURCE / TARGET	PENALTY	IMPACT
		<p>operativo. Resta uno dei controller più personalizzabili della mia collezione, con un design unico [se pur discutibile] e caratteristiche all'avanguardia per il suo tempo (mirino giroscopico, pulsanti posteriori, feedback aptico, ecc.). Ha però alcuni problemi: richiede pile AA, usa un cavo Micro-USB per le connessioni cablate, a volte si riaccende da solo dopo essere stato spento, i pulsanti posteriori sono abbastanza rigidi da causare affaticamento, il cappuccio dello stick analogico è necessario visto che la gomma si sta deteriorando, e la sua funzionalità tende a variare con ogni aggiornamento dell'input di Steam. È più un oggetto storico unico che un dispositivo di input usato regolarmente, ma è un'aggiunta gradita e divertente da usare in giornate di pioggia. Inoltre, non è il mio secondo posto in classifica, onore che va invece al fatto che...</p>		
Minor	Style	<p><i>Better use infinitive "di giocare"</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</p>	1	0.02%

SEVERITY	CATEGORY	SOURCE / TARGET	PENALTY	IMPACT
		<p>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>Anche se negli ultimi dieci anni sono passato quasi completamente al gaming su PC, i miei periferici preferiti restano i controller. Capisco i vantaggi del gioco con tastiera e mouse, ma considerando che uso già questi strumenti per lavoro, trovo che prendere in mano un controller aiuti a separare le due attività e a dare un po' di tregua ai miei polsi. Gioco ai videogiochi da abbastanza tempo per aver visto cambiare drasticamente tecnologie e layout, anche se alcuni controller first party sembrano essersi un po' arenati. Recentemente ho trovato un controller che mi è piaciuto molto, grazie a delle caratteristiche che mi hanno colpito al punto da volerne parlare approfonditamente, ma per farlo sento la necessità di fornire un po' di contesto; non un'intera lezione di storia, solo una breve passeggiata attraverso la mia collezione di controller accumulata in una vita dedicata a questo hobby.</p> <p>Alla fine spero che capirete</p>		

SEVERITY	CATEGORY	SOURCE / TARGET	PENALTY	IMPACT
Minor	Style <i>Better "tutto il giorno"</i>	<p>perché è un argomento che mi sta così a cuore da spingermi a parlare di questi dispositivi per l'intera giornata.</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>Anche se negli ultimi dieci anni sono passato quasi completamente al gaming su PC, i miei periferici preferiti restano i controller. Capisco i vantaggi del gioco con tastiera e mouse, ma considerando che uso già questi strumenti per lavoro, trovo che prendere in mano un controller aiuti a separare le due attività e a dare un po' di tregua ai miei polsi. Gioco ai videogiochi da abbastanza tempo per aver visto cambiare drasticamente tecnologie e</p>	1	0.02%

SEVERITY	CATEGORY	SOURCE / TARGET	PENALTY	IMPACT
		<p>layout, anche se alcuni controller first party sembrano essersi un po' arenati. Recentemente ho trovato un controller che mi è piaciuto molto, grazie a delle caratteristiche che mi hanno colpito al punto da volerne parlare approfonditamente, ma per farlo sento la necessità di fornire un po' di contesto; non un'intera lezione di storia, solo una breve passeggiata attraverso la mia collezione di controller accumulata in una vita dedicata a questo hobby. Alla fine spero che capirete perché è un argomento che mi sta così a cuore da spingermi a parlare di questi dispositivi per l'intera giornata.</p>		
Minor	Style	<p><i>Too literal. Better "Sembrano rimasti ai loro tempi"</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</p>	1	0.02%

SEVERITY	CATEGORY	SOURCE / TARGET	PENALTY	IMPACT
		<p>much about I'd spend all day talking about these devices.</p> <p>Anche se negli ultimi dieci anni sono passato quasi completamente al gaming su PC, i miei periferici preferiti restano i controller. Capisco i vantaggi del gioco con tastiera e mouse, ma considerando che uso già questi strumenti per lavoro, trovo che prendere in mano un controller aiuti a separare le due attività e a dare un po' di tregua ai miei polsi. Gioco ai videogiochi da abbastanza tempo per aver visto cambiare drasticamente tecnologie e layout, anche se alcuni controller first party sembrano essersi un po' arenati. Recentemente ho trovato un controller che mi è piaciuto molto, grazie a delle caratteristiche che mi hanno colpito al punto da volerne parlare approfonditamente, ma per farlo sento la necessità di fornire un po' di contesto; non un'intera lezione di storia, solo una breve passeggiata attraverso la mia collezione di controller accumulata in una vita dedicata a questo hobby. Alla fine spero che capirete perché è un argomento che mi sta così a cuore da spingermi a parlare di questi dispositivi per l'intera giornata.</p>		
Minor	Fluency/Grammar	<p><i>"loro propri" is incorrect.</i> <i>"Hanno i loro problemi" is correct.</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</p>	1	0.02%

SEVERITY	CATEGORY	SOURCE / TARGET	PENALTY	IMPACT
		<p>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 costruire una collezione di giochi per PC è iniziata nel periodo di transizione tra Xbox 360 e Xbox One; ho apprezzato molto la 360, ma la One sembrava un disastro. Visto che le nuove console delle tre principali aziende non mi interessavano molto e stavo studiando per un diploma in Sistemi Informativi Aziendali, mi sono procurato un dongle per PC per la 360 e ho deciso di passare a questa piattaforma. Ognuno di questi controller è stato usato intensamente, e la 360 aveva il posizionamento asimmetrico degli stick che preferivo. Tutti tranne due dei controller in questa foto al momento non funzionano più, per via di stick allentati</p>		

SEVERITY	CATEGORY	SOURCE / TARGET	PENALTY	IMPACT
		<p>o che vanno alla deriva, pulsanti difettosi o cavi o connessioni che non funzionano più; entrambi quelli funzionanti sono Afterglow di terze parti (che però hanno loro propri problemi). Per quanto io abbia amato questi controller, quelli ufficiali erano i peggiori in termini di durata, e alcuni erano difettosi fin dal primo giorno, ma Microsoft rifiutava le mie richieste di RMA. È peggiorata la situazione quando ho provato il più costoso.</p>		
Minor	Style	<p><i>Literal translation. Better to invert words. "La situazione è peggiorata"</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 costruire una collezione di giochi per PC è iniziata nel</p>	1	0.02%

SEVERITY	CATEGORY	SOURCE / TARGET	PENALTY	IMPACT
		<p>periodo di transizione tra Xbox 360 e Xbox One; ho apprezzato molto la 360, ma la One sembrava un disastro. Visto che le nuove console delle tre principali aziende non mi interessavano molto e stavo studiando per un diploma in Sistemi Informativi Aziendali, mi sono procurato un dongle per PC per la 360 e ho deciso di passare a questa piattaforma. Ognuno di questi controller è stato usato intensamente, e la 360 aveva il posizionamento asimmetrico degli stick che preferivo. Tutti tranne due dei controller in questa foto al momento non funzionano più, per via di stick allentati o che vanno alla deriva, pulsanti difettosi o cavi o connessioni che non funzionano più; entrambi quelli funzionanti sono Afterglow di terze parti (che però hanno loro propri problemi). Per quanto io abbia amato questi controller, quelli ufficiali erano i peggiori in termini di durata, e alcuni erano difettosi fin dal primo giorno, ma Microsoft rifiutava le mie richieste di RMA. È peggiorata la situazione quando ho provato il più costoso.</p>		
Minor	Style	<p><i>Literal translation.</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</p>	1	0.02%

SEVERITY	CATEGORY	SOURCE / TARGET	PENALTY	IMPACT
		<p>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 "quello che paghi è ciò che ottieni" fosse vero tanto per le cose costose quanto per quelle economiche; è stato proprio a causa di questo controller che ho imparato a mie spese. Ho acquistato questo controller Elite Series 2 nonostante sapessi che la prima versione aveva alcuni gravi difetti. Questo controller ha funzionato per poco meno di un anno prima che iniziasse il problema dello stick drift, e il tasto bumper destro registrava solo la metà delle volte. Il cavo incluso faceva schifo e non ha mai funzionato con altri controller. Il lag causato dall'uso del bluetooth era così grave che il dongle era praticamente indispensabile. A peggiorare le cose, i pulsanti posteriori non</p>		

SEVERITY	CATEGORY	SOURCE / TARGET	PENALTY	IMPACT
		<p>funzionavano indipendentemente dal software o driver che usavo; nessun gioco riconosceva mai quei pulsanti come input. Il Raikiri Pro (che era incluso con un laptop) è il mio attuale controller dedicato per il desktop e funziona bene [per ora], ma non spenderò mai più un centesimo per controller ufficiali Xbox. Vaffanculo Microsoft, spero che Xbox vada in malora!</p>		
Minor	Style <i>Literal.</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 riaccesso il mio amore per il gaming portatile dopo anni di utilizzo di laptop scadenti. I Joy-Con erano piccoli ma versatili, e il Pro</p>	1	0.02%

SEVERITY	CATEGORY	SOURCE / TARGET	PENALTY	IMPACT
		<p>Controller si sentiva davvero comodo tra le mani. Ho amato così tanto questi controller che li ho modificati, sostituendo gli stick con modelli a effetto Hall [e aggiungendo ganci metallici] l'anno scorso, e sebbene io sia ben consapevole del problema dello stick drift, i miei hanno funzionato perfettamente dal 2017 senza mostrare segni di usura. Ho giocato con questi controller tanto quanto con tutti i controller Xbox messi insieme; o sono stato molto fortunato o Microsoft progetta i suoi controller in modo che si rompano più velocemente rispetto a quelli di entrambi i concorrenti messi insieme. Le offerte di Nintendo hanno alcuni svantaggi, ma il fatto che caratteristiche aggiuntive come l'input giroscopico siano ufficialmente supportate è degno di nota. Spero di tenere questi controller funzionanti finché continueranno a essere supportati su altre piattaforme; ce ne sono tanti come loro, ma questi sono miei.</p>		
Minor	Style	<p><i>Literal and convoluted.</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 issue, mine have worked flawlessly since 2017 with no</p>	1	0.02%

SEVERITY	CATEGORY	SOURCE / TARGET	PENALTY	IMPACT
		<p>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 il gaming portatile dopo anni di utilizzo di laptop scadenti. I Joy-Con erano piccoli ma versatili, e il Pro Controller si sentiva davvero comodo tra le mani. Ho amato così tanto questi controller che li ho modificati, sostituendo gli stick con modelli a effetto Hall [e aggiungendo ganci metallici] l'anno scorso, e sebbene io sia ben consapevole del problema dello stick drift, i miei hanno funzionato perfettamente dal 2017 senza mostrare segni di usura. Ho giocato con questi controller tanto quanto con tutti i controller Xbox messi insieme; o sono stato molto fortunato o Microsoft progetta i suoi controller in modo che si rompano più velocemente rispetto a quelli di entrambi i concorrenti messi insieme. Le offerte di Nintendo hanno alcuni svantaggi, ma il fatto che caratteristiche aggiuntive come l'input giroscopico</p>		

SEVERITY	CATEGORY	SOURCE / TARGET	PENALTY	IMPACT
		siano ufficialmente supportate è degno di nota. Spero di tenere questi controller funzionanti finché continueranno a essere supportati su altre piattaforme; ce ne sono tanti come loro, ma questi sono miei.		
Minor	Accuracy/Mistranslation <i>"Dorsali" is the right term</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 panoramica sui prodotti first party: non mi sono mai piaciuti. I Dual Shock 1-3 mi sembravano esattamente uguali tra loro, con gli stessi identici difetti: stick analogici troppo grandi posizionati troppo vicini tra loro, pulsanti frontali, spalle e grilletti</p>	1	0.02%

SEVERITY	CATEGORY	SOURCE / TARGET	PENALTY	IMPACT
		<p>troppo morbidi che sembravano usurarsi molto velocemente e un D-pad che semplicemente non si sentiva giusto. Il Dual Shock 4 ha risolto molti problemi, introduendone però molti altri. Ho acquistato un DualSense perché alcuni amici avevano difficoltà con gli stick asimmetrici, e per qualche motivo i negozi locali li vendevano a 20 dollari in meno rispetto ai DS4. Non uso molto questo controller: i pulsanti frontali sono troppo distanti tra loro, l'ingresso/uscita audio continua a impostarsi automaticamente sul controller quando è connesso, i bumper sono stranamente alti e continuo a premere accidentalmente il touchpad quando provo a premere i tasti menu/share. Sono controller decenti per gli ospiti e sono migliorati molto nel design, ma per me sono al massimo una novità.</p>		
Minor	Accuracy/Mistranslation <i>"Ritornare all'impostazione predefinita" is better</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 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	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 panoramica sui prodotti first party: non mi sono mai piaciuti. I Dual Shock 1-3 mi sembravano esattamente uguali tra loro, con gli stessi identici difetti: stick analogici troppo grandi posizionati troppo vicini tra loro, pulsanti frontali, spalle e grilletti troppo morbidi che sembravano usurarsi molto velocemente e un D-pad che semplicemente non si sentiva giusto. Il Dual Shock 4 ha risolto molti problemi, introduendone però molti altri. Ho acquistato un DualSense perché alcuni amici avevano difficoltà con gli stick asimmetrici, e per qualche motivo i negozi locali li vendevano a 20 dollari in meno rispetto ai DS4. Non uso molto questo controller: i pulsanti frontali sono troppo distanti tra loro, l'ingresso/uscita audio continua a impostarsi automaticamente sul controller quando è connesso, i bumper sono stranamente alti e continuo a premere accidentalmente il touchpad quando provo a premere i tasti menu/share. Sono controller decenti per</p>		

SEVERITY	CATEGORY	SOURCE / TARGET	PENALTY	IMPACT
		gli ospiti e sono migliorati molto nel design, ma per me sono al massimo una novità.		
Minor	Fluency/Grammar <i>"Dello SNES" is correct</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?</p> <p>Well...</p> <p>8BitDo è stato il mio primo approccio a buoni controller di terze parti. L'originale SN30 Pro (le versioni successive hanno stick a effetto Hall e non sono disponibili nel colore del SNES) rimane uno dei miei preferiti perché tenerlo in mano mi ricorda la mia prima console, il SNES. Se ho una brutta giornata e ho bisogno di un po' di nostalgia, è il primo controller che prendo. Ha tutte le funzionalità di un Pro Controller per Switch, ma compresso in una</p>	1	0.02%

SEVERITY	CATEGORY	SOURCE / TARGET	PENALTY	IMPACT
		<p>versione modernizzata del controller SNES, completo di pulsanti X/Y concavi e A/B convessi, e probabilmente il miglior D-pad che abbia mai usato. Ha alcuni piccoli problemi, ma è una fonte costante di conforto. Un giorno gli stick si romperanno, o la batteria si scaricherà per l'ultima volta; ma se significa prendere una versione moderna (con stick a effetto Hall) e sostituire il guscio, lo farò quando sarà il momento. Con un legame così forte, 8BitDo non potrà mai fare di meglio, giusto? Beh...</p>		
Minor	Fluency/Grammar	<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</p>	1	0.02%

SEVERITY	CATEGORY	SOURCE / TARGET	PENALTY	IMPACT
		<p>di terze parti. L'originale SN30 Pro (le versioni successive hanno stick a effetto Hall e non sono disponibili nel colore del SNES) rimane uno dei miei preferiti perché tenerlo in mano mi ricorda la mia prima console, il SNES. Se ho una brutta giornata e ho bisogno di un po' di nostalgia, è il primo controller che prendo. Ha tutte le funzionalità di un Pro Controller per Switch, ma compresso in una versione modernizzata del controller SNES, completo di pulsanti X/Y concavi e A/B convessi, e probabilmente il miglior D-pad che abbia mai usato. Ha alcuni piccoli problemi, ma è una fonte costante di conforto. Un giorno gli stick si romperanno, o la batteria si scaricherà per l'ultima volta; ma se significa prendere una versione moderna (con stick a effetto Hall) e sostituire il guscio, lo farò quando sarà il momento. Con un legame così forte, 8BitDo non potrà mai fare di meglio, giusto? Beh...</p>		
Minor	Accuracy/Mistranslation	<p><i>"Comodità" is correct. Stress here should be on "comforts" not on "familiar"</i></p> <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</p>	1	0.02%

SEVERITY	CATEGORY	SOURCE / TARGET	PENALTY	IMPACT
		<p>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 collection. I'll talk about my number 2 pick in a moment, but before that I need to talk about...</p> <p>Quando voglio la familiarità del SN30 Pro ma con tutte le funzionalità di un controller moderno, il 8BitDo Pro 2 è diventato il mio controller multi-piattaforma preferito. Tutto in questo dispositivo è un miglioramento funzionale rispetto al SN30 Pro: impugnature più comode, stick a effetto Hall, grilletti analogici, pulsanti posteriori programmabili, un interruttore fisico per cambiare modalità X/D/S/A e una batteria [abbastanza] facilmente sostituibile, con la possibilità di usare pile AA in emergenza. Ho anche acquistato la custodia e il supporto per smartphone, che non uso molto con il telefono (non mi fido molto della sua presa), ma per dispositivi retro per l'emulazione più compatti, può espandere la lista dei giochi giocabili includendo quelli che richiedono controlli analogici precisi. Ci sono pochissime cose negative che posso dire su</p>		

SEVERITY	CATEGORY	SOURCE / TARGET	PENALTY	IMPACT
		<p>questo controller, ma si colloca al terzo posto tra i miei preferiti. Parlerò del secondo in classifica tra un momento, ma prima devo parlare di...</p>		
Minor	Style	<p><i>Avoid repetition. Better "giochi compatibili".</i></p> <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 voglio la familiarità del SN30 Pro ma con tutte le funzionalità di un controller moderno, il 8BitDo Pro 2 è diventato il mio controller multi-piattaforma preferito. Tutto in questo dispositivo è un miglioramento funzionale rispetto al SN30 Pro: impugnature più comode, stick a effetto Hall, grilletti analogici, pulsanti posteriori programmabili, un</p>	1	0.02%

SEVERITY	CATEGORY	SOURCE / TARGET	PENALTY	IMPACT	
		<p>interruttore fisico per cambiare modalità X/D/S/A e una batteria [abbastanza] facilmente sostituibile, con la possibilità di usare pile AA in emergenza. Ho anche acquistato la custodia e il supporto per smartphone, che non uso molto con il telefono (non mi fido molto della sua presa), ma per dispositivi retro per l'emulazione più compatti, può espandere la lista dei giochi giocabili includendo quelli che richiedono controlli analogici precisi. Ci sono pochissime cose negative che posso dire su questo controller, ma si colloca al terzo posto tra i miei preferiti. Parlerò del secondo in classifica tra un momento, ma prima devo parlare di...</p>			
Minor	Fluency/Grammar	<p>"aveva" is correct (in Italian it is "avere un cattivo design" or "essere di cattivo design")</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	1	0.02%

SEVERITY	CATEGORY	SOURCE / TARGET	PENALTY	IMPACT
		<p>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 economici che imitano il N64, ma l'originale a tre pin era oggettivamente un cattivo design. Avrei potuto giocare ai giochi N64 con un controller moderno configurandolo in modo intelligente per far sì che i pulsanti frontali funzionassero come i C-button, ma non è lo stesso per tanti motivi. Ho acquistato il RetroFighters Brawler 64 per risolvere questo problema anacronistico, e ha superato le mie aspettative. È stato progettato per imitare il controller ufficiale Nintendo Switch Online per N64 fino al punto che la Switch lo riconosce come tale, con un interruttore per farlo funzionare come Pro Controller senza lo stick destro. Ha alcuni problemi, ma grazie alla sua disposizione e compatibilità risolve molti dei problemi del modello ufficiale. È perfetto per mostrare a qualcuno l'emulazione N64 senza l'intimidazione del modello originale o l'anacronismo di dover modificare un controller moderno per farlo funzionare allo stesso modo. Fa davvero bene ciò che si propone.</p>		

SEVERITY	CATEGORY	SOURCE / TARGET	PENALTY	IMPACT
Minor	Accuracy/Untranslated <i>"pulsanti C" is correct N64 terminology</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 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 economici che imitano il N64, ma l'originale a tre pin era oggettivamente un cattivo design. Avrei potuto giocare ai giochi N64 con un controller moderno configurandolo in modo intelligente per far sì che i pulsanti frontali funzionassero come i C-button, ma non è lo stesso per tanti motivi. Ho acquistato il RetroFighters Brawler 64 per risolvere questo problema anacronistico, e ha superato le mie aspettative.</p>	1	0.02%

SEVERITY	CATEGORY	SOURCE / TARGET	PENALTY	IMPACT
		<p>È stato progettato per imitare il controller ufficiale Nintendo Switch Online per N64 fino al punto che la Switch lo riconosce come tale, con un interruttore per farlo funzionare come Pro Controller senza lo stick destro. Ha alcuni problemi, ma grazie alla sua disposizione e compatibilità risolve molti dei problemi del modello ufficiale. È perfetto per mostrare a qualcuno l'emulazione N64 senza l'intimidazione del modello originale o l'anacronismo di dover modificare un controller moderno per farlo funzionare allo stesso modo. Fa davvero bene ciò che si propone.</p>		
Minor	Accuracy/Mistranslation <i>"Alla disposizione dei tasti", not "sua disposizione"</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 from finagling a modern</p>	1	0.02%

SEVERITY	CATEGORY	SOURCE / TARGET	PENALTY	IMPACT
		<p>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 economici che imitano il N64, ma l'originale a tre pin era oggettivamente un cattivo design. Avrei potuto giocare ai giochi N64 con un controller moderno configurandolo in modo intelligente per far sì che i pulsanti frontali funzionassero come i C-button, ma non è lo stesso per tanti motivi. Ho acquistato il RetroFighters Brawler 64 per risolvere questo problema anacronistico, e ha superato le mie aspettative. È stato progettato per imitare il controller ufficiale Nintendo Switch Online per N64 fino al punto che la Switch lo riconosce come tale, con un interruttore per farlo funzionare come Pro Controller senza lo stick destro. Ha alcuni problemi, ma grazie alla sua disposizione e compatibilità risolve molti dei problemi del modello ufficiale. È perfetto per mostrare a qualcuno l'emozione N64 senza l'intimidazione del modello originale o l'anacronismo di dover modificare un controller moderno per farlo funzionare allo stesso modo. Fa davvero bene ciò che si propone.</p>		

SEVERITY	CATEGORY	SOURCE / TARGET	PENALTY	IMPACT
Minor	Accuracy/Mistranslation <i>"Negoziatto un prezzo inferiore"</i>	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 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... Ho acquistato questo Steam Controller da un negozio di pugno dopo aver ridotto il prezzo poco dopo la fine dei saldi su Steam. Aveva bisogno di un po' di cure, e ho fatto del mio meglio per farlo tornare operativo. Resta uno dei controller più personalizzabili della mia collezione, con un design unico [se pur discutibile] e caratteristiche all'avanguardia per il suo tempo (mirino giroscopico, pulsanti posteriori, feedback aptico, ecc.). Ha però alcuni problemi: richiede pile AA, usa un cavo Micro-USB per le connessioni cablate, a volte si riaccende da solo dopo	1	0.02%

SEVERITY	CATEGORY	SOURCE / TARGET	PENALTY	IMPACT
		<p>essere stato spento, i pulsanti posteriori sono abbastanza rigidi da causare affaticamento, il cappuccio dello stick analogico è necessario visto che la gomma si sta deteriorando, e la sua funzionalità tende a variare con ogni aggiornamento dell'input di Steam. È più un oggetto storico unico che un dispositivo di input usato regolarmente, ma è un'aggiunta gradita e divertente da usare in giornate di pioggia. Inoltre, non è il mio secondo posto in classifica, onore che va invece al fatto che...</p>		
Minor	Fluency/Grammar	<p><i>uno</i></p> <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>	1	0.02%

SEVERITY	CATEGORY	SOURCE / TARGET	PENALTY	IMPACT
		<p>L'8BitDo Ultimate Bluetooth controller è quasi un controller perfetto. Stick a effetto Hall, dock di ricarica incluso che funge anche da porta per il dongle incluso, interruttore dedicato per 2.4GHz/Bluetooth, layout NS Pro con un D-pad molto migliorato, grilletti analogici e pulsanti posteriori programmabili. Quando mi siedo sul divano con questo controller, posso passare da un Steam Deck a una Switch più velocemente di quanto ci impieghi la TV a cambiare ingresso. Ha comunque alcuni svantaggi: supporta solo segnali X/Switch (nessuna modalità Android o Apple), i grilletti sono scomodi e il lag sembra essere influenzato dal tempo necessario per connettersi al dongle/switch. Pensavo che non potesse esserci di meglio, ma come con i controller Xbox stavo facendo affidamento su assunzioni che iniziavano a sembrare vecchi riflessi di fedeltà al brand. Quello che speravo di sostituirlo con è stato così deludente da farmi rapidamente uscire da quelle convinzioni.</p>		
Minor	Accuracy/Mistranslation <i>False friend. It is "presupposti" or "ipotesi" or "supposizioni"</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	1	0.02%

SEVERITY	CATEGORY	SOURCE / TARGET	PENALTY	IMPACT
		<p>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>L'8BitDo Ultimate Bluetooth controller è quasi un controller perfetto. Stick a effetto Hall, dock di ricarica incluso che funge anche da porta per il dongle incluso, interruttore dedicato per 2.4GHz/Bluetooth, layout NS Pro con un D-pad molto migliorato, grilletti analogici e pulsanti posteriori programmabili. Quando mi siedo sul divano con questo controller, posso passare da un Steam Deck a una Switch più velocemente di quanto ci impieghi la TV a cambiare ingresso. Ha comunque alcuni svantaggi: supporta solo segnali X/Switch (nessuna modalità Android o Apple), i grilletti sono scomodi e il lag sembra essere influenzato dal tempo necessario per connettersi al dongle/switch. Pensavo che non potesse esserci di meglio, ma come con i controller Xbox stavo facendo affidamento su assunzioni che iniziavano a</p>		

SEVERITY	CATEGORY	SOURCE / TARGET	PENALTY	IMPACT
		sembrare vecchi riflessi di fedeltà al brand. Quello che speravo di sostituirlo con è stato così deludente da farmi rapidamente uscire da quelle convinzioni.		

MQM Annotation Tool by 

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