

MQM Translation Quality Report

Project: en-it_IT_Qwen3-235B_#_social_#_114294867111841563_10_11 (Copy)

SCORE

98.5 %

⚠ FAILED

PENALTY

PER 1K TOKENS

PER 1K WORDS

TOTAL

15.2

42.3

71



63

Total Errors



1678

Total Words



10499

Total Char.



4676

Total Tokens



10

Segments



N/A

Duration

Severity Breakdown

● Critical	<div style="width: 100%;"></div>	0
● Major	<div style="width: 10%;"></div>	2
● Minor	<div style="width: 100%;"></div>	61

Top Categories

Fluency/Grammar	37
Accuracy/Untranslated	13
Accuracy/Mistranslation	9
Style	2
Accuracy/Omission	1

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
Major	Fluency/Grammar <i>gross mistranslations, bumper left untranslated (should be tasto dorsale) and poor style</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</p>	5	0.11%

SEVERITY	CATEGORY	SOURCE / TARGET	PENALTY	IMPACT
		<p>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 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	Accuracy/Mistranslation <i>too literal, complete mistranslation</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	5	0.11%

SEVERITY	CATEGORY	SOURCE / TARGET	PENALTY	IMPACT
		<p>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 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>periferici should be periferiche</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	1	0.02%

SEVERITY	CATEGORY	SOURCE / TARGET	PENALTY	IMPACT
		<p>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 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</p>		

SEVERITY	CATEGORY	SOURCE / TARGET	PENALTY	IMPACT
		<p>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 <i>per should be da</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>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</p>	1	0.02%

SEVERITY	CATEGORY	SOURCE / TARGET	PENALTY	IMPACT
Minor	Fluency/Grammar <i>translation is too literal, change to solo una breve panoramica della</i>	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.	1	0.02%

SEVERITY	CATEGORY	SOURCE / TARGET	PENALTY	IMPACT
		<p>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. Alla fine spero che capirete perché è un argomento che mi sta così a cuore da</p>		

SEVERITY	CATEGORY	SOURCE / TARGET	PENALTY	IMPACT
		spingermi a parlare di questi dispositivi per l'intera giornata.		
Minor	Fluency/Grammar <i>does not read fluent, change to per tutto il giorno</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>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</p>	1	0.02%

SEVERITY	CATEGORY	SOURCE / TARGET	PENALTY	IMPACT
		<p>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 <i>wrong verb, too literal</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 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
Minor	Accuracy/Mistranslation <i>computer translated as business better to use 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>	1	0.02%

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>		
Minor	Accuracy/Mistranslation <i>stick should be levette analogiche</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 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
Minor	Accuracy/Mistranslation <i>too literal, should be instabili</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>	1	0.02%

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>		
Minor	Fluency/Grammar <i>loro propri is incorrect should be che hanno i loro problem</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 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
Minor	Fluency/Grammar <i>wrong order of words, should be la situazione è peggiorata.... etc</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>	1	0.02%

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>		
Minor	Accuracy/Untranslated <i>RMA means sostituzione</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 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
Minor	Fluency/Grammar <i>should be credevo</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>	1	0.02%

SEVERITY	CATEGORY	SOURCE / TARGET	PENALTY	IMPACT
		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!		
Minor	Fluency/Grammar <i>extremely literal, should be si ottiene ciò per cui si paga</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 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!	1	0.02%

SEVERITY	CATEGORY	SOURCE / TARGET	PENALTY	IMPACT
		<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 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	Fluency/Grammar <i>Should be prima di mostrare gravi problemi di</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	1	0.02%

SEVERITY	CATEGORY	SOURCE / TARGET	PENALTY	IMPACT
	<i>inaccuratezza</i>	<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 "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</p>		

SEVERITY	CATEGORY	SOURCE / TARGET	PENALTY	IMPACT
		<p>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>		
Minor	Fluency/Grammar <i>literal, should be risvegliato</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 il gaming portatile dopo anni</p>	1	0.02%

SEVERITY	CATEGORY	SOURCE / TARGET	PENALTY	IMPACT
		<p>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 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	Fluency/Grammar <i>wrong verb</i>	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	1	0.02%

SEVERITY	CATEGORY	SOURCE / TARGET	PENALTY	IMPACT
		<p>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 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</p>		

SEVERITY	CATEGORY	SOURCE / TARGET	PENALTY	IMPACT
		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.		
Minor	Accuracy/Mistranslation <i>stick is levette analogiche</i>	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. 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	1	0.02%

SEVERITY	CATEGORY	SOURCE / TARGET	PENALTY	IMPACT
		<p>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	Accuracy/Untranslated <i>inaccuratezza delle levette analogiche</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 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 siano ufficialmente supportate è degno di nota. Spero di tenere questi controller</p>		

SEVERITY	CATEGORY	SOURCE / TARGET	PENALTY	IMPACT
		funzionanti finché continueranno a essere supportati su altre piattaforme; ce ne sono tanti come loro, ma questi sono miei.		
Minor	Fluency/Grammar <i>repetition, needs to be omitted</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 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. 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 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	1	0.02%

SEVERITY	CATEGORY	SOURCE / TARGET	PENALTY	IMPACT
		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.		
Minor	Fluency/Grammar <i>too literal, not fluent</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 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	1	0.02%

SEVERITY	CATEGORY	SOURCE / TARGET	PENALTY	IMPACT
		<p>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 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>		

SEVERITY	CATEGORY	SOURCE / TARGET	PENALTY	IMPACT
Minor	Fluency/Grammar <i>too literal, should be di simili</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 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</p>	1	0.02%

SEVERITY	CATEGORY	SOURCE / TARGET	PENALTY	IMPACT
		<p>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	Accuracy/Untranslated <i>stick is levetta</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 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.	1	0.02%

SEVERITY	CATEGORY	SOURCE / TARGET	PENALTY	IMPACT
Minor	Fluency/Grammar <i>too literal</i>	<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>	1	0.02%

SEVERITY	CATEGORY	SOURCE / TARGET	PENALTY	IMPACT
		<p>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 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</p>		

SEVERITY	CATEGORY	SOURCE / TARGET	PENALTY	IMPACT
		<p>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	Fluency/Grammar <i>typo</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</p>	1	0.02%

SEVERITY	CATEGORY	SOURCE / TARGET	PENALTY	IMPACT
		<p>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>		
Minor	Accuracy/Untranslated	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	1	0.02%

SEVERITY	CATEGORY	SOURCE / TARGET	PENALTY	IMPACT
		<p>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 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</p>		

SEVERITY	CATEGORY	SOURCE / TARGET	PENALTY	IMPACT
		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.		
Minor	Accuracy/Omission <i>controller is missing</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 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. 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	1	0.02%

SEVERITY	CATEGORY	SOURCE / TARGET	PENALTY	IMPACT
		<p>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>		
Minor	Accuracy/Untranslated <i>tasti dorsali</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	1	0.02%

SEVERITY	CATEGORY	SOURCE / TARGET	PENALTY	IMPACT
		<p>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 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</p>		

SEVERITY	CATEGORY	SOURCE / TARGET	PENALTY	IMPACT
		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.		
Minor	Fluency/Grammar <i>too literal, a bumber cannot be "alto".</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 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. 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	1	0.02%

SEVERITY	CATEGORY	SOURCE / TARGET	PENALTY	IMPACT
		<p>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/Untranslated <i>should be condividi</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 buttons are spaced too far apart, my audio in/output keeps defaulting to the controller	1	0.02%

SEVERITY	CATEGORY	SOURCE / TARGET	PENALTY	IMPACT
		<p>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 gli ospiti e sono migliorati molto nel design, ma per</p>		

SEVERITY	CATEGORY	SOURCE / TARGET	PENALTY	IMPACT
		me sono al massimo una novità.		
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?</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 versione modernizzata del controller SNES, completo</p>	1	0.02%

SEVERITY	CATEGORY	SOURCE / TARGET	PENALTY	IMPACT
		<p>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/Untranslated	<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. L'originale SN30 Pro (le versioni</p>	1	0.02%

SEVERITY	CATEGORY	SOURCE / TARGET	PENALTY	IMPACT
		<p>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	Fluency/Grammar	<p><i>scheme was omitted, poor style. Should be schrema di colore SNES</i></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. 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</p>		

SEVERITY	CATEGORY	SOURCE / TARGET	PENALTY	IMPACT
		mai fare di meglio, giusto? Beh...		
Minor	Fluency/Grammar <i>wrong article, should be l'</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 versione modernizzata del controller SNES, completo</p>	1	0.02%

SEVERITY	CATEGORY	SOURCE / TARGET	PENALTY	IMPACT
		<p>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/Untranslated	<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. L'originale SN30 Pro (le versioni</p>	1	0.02%

SEVERITY	CATEGORY	SOURCE / TARGET	PENALTY	IMPACT
		<p>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/Untranslated	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	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. 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</p>		

SEVERITY	CATEGORY	SOURCE / TARGET	PENALTY	IMPACT
		mai fare di meglio, giusto? Beh...		
Minor	Fluency/Grammar <i>wrong article</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 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</p>	1	0.02%

SEVERITY	CATEGORY	SOURCE / TARGET	PENALTY	IMPACT
		<p>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 <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 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 collection. I'll talk about my number 2 pick in a moment, but before that I need to talk about...	1	0.02%

SEVERITY	CATEGORY	SOURCE / TARGET	PENALTY	IMPACT
		<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 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 <i>are left at the end of the Italian term</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	1	0.02%

SEVERITY	CATEGORY	SOURCE / TARGET	PENALTY	IMPACT
		<p>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: impugnatureare 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</p>		

SEVERITY	CATEGORY	SOURCE / TARGET	PENALTY	IMPACT
		<p>quegli 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	Accuracy/Untranslated	<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 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: impugnatureare più</p>	1	0.02%

SEVERITY	CATEGORY	SOURCE / TARGET	PENALTY	IMPACT
		<p>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'emozione 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 <i>caso di is missing</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 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	1	0.02%

SEVERITY	CATEGORY	SOURCE / TARGET	PENALTY	IMPACT
		<p>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 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>		

SEVERITY	CATEGORY	SOURCE / TARGET	PENALTY	IMPACT
Minor	Style <i>should be supportati, 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 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</p>	1	0.02%

SEVERITY	CATEGORY	SOURCE / TARGET	PENALTY	IMPACT
		<p>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 <i>too literal, should be pessimo</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</p>	1	0.02%

SEVERITY	CATEGORY	SOURCE / TARGET	PENALTY	IMPACT
Minor	Fluency/Grammar <i>too literal, should be non è la stessa cosa</i>	<p>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>	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 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</p>		

SEVERITY	CATEGORY	SOURCE / TARGET	PENALTY	IMPACT
		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.		
Minor	Fluency/Grammar <i>should be al punto che Switch</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 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. Quanto è difficile trovare un controller N64 modernizzato? Ci sono	1	0.02%

SEVERITY	CATEGORY	SOURCE / TARGET	PENALTY	IMPACT
		<p>multi 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>		
Minor	Accuracy/Untranslated	<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</p>	1	0.02%

SEVERITY	CATEGORY	SOURCE / TARGET	PENALTY	IMPACT
		<p>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. 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.</p>		

SEVERITY	CATEGORY	SOURCE / TARGET	PENALTY	IMPACT
		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.		
Minor	Fluency/Inconsistency <i>should be layout</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 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. Quanto è difficile trovare un controller N64 modernizzato? Ci sono molti controller economici che imitano il N64, ma	1	0.02%

SEVERITY	CATEGORY	SOURCE / TARGET	PENALTY	IMPACT
		<p>I'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>		
Minor	Fluency/Grammar <i>wrong order of words</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	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 acquistato questo Steam Controller da un negozio di pegno 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 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</p>		

SEVERITY	CATEGORY	SOURCE / TARGET	PENALTY	IMPACT
		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...		
Minor	Accuracy/Mistranslation <i>should be banco dei pegni</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 pegno 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	1	0.02%

SEVERITY	CATEGORY	SOURCE / TARGET	PENALTY	IMPACT
		<p>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	Fluency/Grammar <i>ottenuto uno sconto</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 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,	1	0.02%

SEVERITY	CATEGORY	SOURCE / TARGET	PENALTY	IMPACT
		<p>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 acquistato questo Steam Controller da un negozio di pegno 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 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</p>		

SEVERITY	CATEGORY	SOURCE / TARGET	PENALTY	IMPACT
		giornate di pioggia. Inoltre, non è il mio secondo posto in classifica, onore che va invece al fatto che...		
Minor	Accuracy/Mistranslation <i>per i suoi tempi</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 pegno 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	1	0.02%

SEVERITY	CATEGORY	SOURCE / TARGET	PENALTY	IMPACT
		<p>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	Accuracy/Untranslated	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 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 its functionality tends to fluctuate with every update to steam input. Its more of a unique historical artifact than a regularly used input, but its a welcome addition and fun to	1	0.02%

SEVERITY	CATEGORY	SOURCE / TARGET	PENALTY	IMPACT
		<p>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 pegno 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 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	I got this steam controller from a pawn shop after negotiating the price down shortly after the	1	0.02%

SEVERITY	CATEGORY	SOURCE / TARGET	PENALTY	IMPACT
	<i>wrong order, should be at the beginning of the sentence</i>	<p>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...</p> <p>Ho acquistato questo Steam Controller da un negozio di pegno 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 essere stato spento, i pulsanti posteriori sono abbastanza rigidi da</p>		

SEVERITY	CATEGORY	SOURCE / TARGET	PENALTY	IMPACT
		<p>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 <i>wrong article, should be nelle</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 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 acquistato questo Steam Controller da un negozio di pegno dopo aver ridotto il prezzo poco dopo la fine dei saldi su Steam.</p>	1	0.02%

SEVERITY	CATEGORY	SOURCE / TARGET	PENALTY	IMPACT
		<p>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 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	Accuracy/Mistranslation <i>should be non è la mia seconda scelta</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	1	0.02%

SEVERITY	CATEGORY	SOURCE / TARGET	PENALTY	IMPACT
		<p>aim, back paddles, haptic feedback, etc). It has some problems though; It requires 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 acquistato questo Steam Controller da un negozio di pegno 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 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</p>		

SEVERITY	CATEGORY	SOURCE / TARGET	PENALTY	IMPACT
		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...		
Minor	Fluency/Grammar <i>Controller should be at the beginning of the sentence</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.	1	0.02%

SEVERITY	CATEGORY	SOURCE / TARGET	PENALTY	IMPACT
		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.		
Minor	Fluency/Grammar <i>wrong order, should be è un controller quasi</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	1	0.02%

SEVERITY	CATEGORY	SOURCE / TARGET	PENALTY	IMPACT
		<p>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 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/Untranslated	The 8BitDo Ultimate Bluetooth controller is an almost perfect controller. Hall-effect sticks, included charging dock that	1	0.02%

SEVERITY	CATEGORY	SOURCE / TARGET	PENALTY	IMPACT
		<p>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>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</p>		

SEVERITY	CATEGORY	SOURCE / TARGET	PENALTY	IMPACT
		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.		
Minor	Fluency/Grammar <i>wrong article, should be uno</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	1	0.02%

SEVERITY	CATEGORY	SOURCE / TARGET	PENALTY	IMPACT
		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.		
Minor	Fluency/Grammar <i>wrong article, should be uno</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,	1	0.02%

SEVERITY	CATEGORY	SOURCE / TARGET	PENALTY	IMPACT
		<p>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 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>		

SEVERITY	CATEGORY	SOURCE / TARGET	PENALTY	IMPACT
Minor	Fluency/Grammar <i>too literal, should be mi basavo su 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 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 cambiare ingresso. Ha comunque alcuni svantaggi: supporta solo segnali X/Switch (nessuna modalità Android o Apple), i grilletti	1	0.02%

SEVERITY	CATEGORY	SOURCE / TARGET	PENALTY	IMPACT
		<p>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	Fluency/Grammar <i>too literal</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>L'8BitDo Ultimate Bluetooth controller è quasi un controller perfetto. Stick a effetto Hall, dock di ricarica incluso che funge anche da</p>	1	0.02%

SEVERITY	CATEGORY	SOURCE / TARGET	PENALTY	IMPACT
		<p>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>		

MQM Annotation Tool by 

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