

Top 7: le peggiori boss fight dei videogames

Le **boss fight** dovrebbero essere il punto più alto in un videogioco, la summa di tutto il lavoro svolto e l'apoteosi del gameplay. Eppure a volte qualcosa non va per il verso giusto, e i supernemici diventano dei corpi estranei rovinando soprattutto il finale. Ed ecco a voi le peggiori boss fight del mondo videoludico.

#7 Joker - Batman: Arkham Asylum



Joker, antagonista principale di **Batman** in *Arkham Asylum*, riesce a essere se stesso per tutto il gioco fino quando, decide di diventare un Hulk vestito da pagliaccio. Le doti di Joker sono per lo più i sotterfugi e un'innata scaltrezza, eppure **Rocksteady**, che ha lavorato in maniera quasi perfetta sul gioco, decide di mandare tutto a rotoli regalando un personaggio completamente snaturato. Oltre a questo, nemmeno il combattimento in sé riesce a mitigare le cose, essendo praticamente un'arena nella quale far fuori orde di nemici come si è fatto per tutto il gioco, mentre lo scontro con Joker, che dovrebbe essere il fulcro, dura tutto sommato una manciata di secondi che non lasciano il segno.

#6 Rodrigo Borgia - Assassin's Creed II



Non capita tutti i giorni di prendere a pugni il Papa: ciò che spinge le azioni di **Ezio Auditore** in *Assassin's Creed II* è cercare vendetta nei confronti di **Rodrigo Borgia**. Quando finalmente si arriva al dunque, quindi l'inizio della Boss Fight, cominciano a spuntare anche buone premesse, visto che bisogna utilizzare tutto ciò che si è imparato nel corso del gioco, con addirittura **due frutti dell'Eden** in campo.

Purtroppo finisce tutto con una scazzottata da bar, con uno scontro che risulta abbastanza ridicolo, visto che alla fine, si tratta di picchiare un povero vecchio.

#5 Razziatore umanoide - Mass Effect 2



Se la **missione suicida** è tra le parti finali di un videogioco migliori della storia, non altrettanto si può dire del vero boss finale. Il **Razziatore umanoide** è una rivelazione agghiacciante, ma il combattimento in sé risulta abbastanza deludente, troppo facile e sicuramente dimenticabile. Sparare ai condotti e riparati è in sostanza il riassunto della battaglia, contornato da qualche **Collettore** tanto per non rendere le cose troppo facili... Inoltre sembra incredibile, visto la potenza dei Razziatori, che basti sparare a qualche condotto d'alimentazione per chiuderla qui. Insomma, probabilmente è il punto più basso della saga di **Mass Effect**.

#4 Lady Comstock - Bioshock Infinite



Sorpresi? **Bioshock Infinite** è quasi un capolavoro e, per chi conosce il suo contesto, trovarsi improvvisamente a sparare contro zombie e un fantasma non è di certo una gran cosa. Per quanto poi risulti relativamente spiegato tutto ciò, non si può fare a meno di notare come il tutto risulti fuori luogo e soprattutto estenuante, diventando un mero espediente per riuscire a carpire i segreti di **Zackary Comstock** e procedere così nella narrazione.

Sta di fatto che la boss fight risulta per lo meno impegnativa e questo mitiga un po' la cosa ma il senso di inadeguatezza è lampante e porta il tutto quasi al disagio visivo.

#3 Lord Lucien - Fable II



Come dicevamo, il boss finale è quello che si attende di più, la ciliegina sulla torta, eppure in **Fable 2**, trovandosi di fronte a un nemico di una certa potenza, basta un colpo per farla finita. Nessuna sfida e nessun senso di gratificazione: tutto si risolve senza lasciare traccia, talmente scialbo che il gioco avrebbe potuto concludersi senza la boss fight. Eppure, come vedremo, c'è di peggio.

#2 Star Destroyer - Star Wars: il potere della Forza



Sarebbe difficile pensare di far combattere uno Jedi contro un'incrociatore imperiale a chilometri di distanza: fare il mimo, portando una nave di quelle dimensioni a precipitare da quella distanza non fa sentire super potente ma abbastanza interdetto, in quanto lo scontro è paragonabile a quando **Micheal**, in **GTA V**, deve fare yoga, schivando una manciata di laser e distruggendo un po' di caccia. Nemmeno la visuale aiuta in quanto ciò che dovrebbe risultare epico diventa soltanto una parodia creata dall'**Asylum**.

#1 Brumak contaminato - Gears of War II



Premi un tasto e vinci. Il secondo capitolo di una delle saghe migliori negli ultimi anni è famoso per i miglioramenti apportati e per la non boss fight finale. I colpi del **Martello dell'alba** in **Gears of War II** lasciano soltanto l'amaro in bocca visto la mancanza di sfida e l'impossibilità di morire. È una boss fight che non ha senso di esistere visto che poteva essere tranquillamente sostituita da una cutscene: sarebbe stato più dignitoso.