



La localización de la iglesia y sus catacumbas en el juego B (Diablo) es una lúgubre y oscura, de reducida visibilidad y mucha separación de salas y puertas. La interfaz es muy elaborada: a la parte inferior de la pantalla se muestran todas las estadísticas y botones con los que se puede acceder a diferentes menús, ítems de necesidad o hechizos rápidos. A pesar de ello, esta interfaz llega a resultar compleja. Los menús no se cierran por sí solos ni pausan las acciones del entorno. Esto puede llegar a justificarse con inmersión, pero los menús “pegajosos” llegan a resultar molestos. También da lugar a confusión que algunas teclas realicen diferentes acciones que no se indican en la interfaz, (el hechizo rápido está asignado de manera confusa, es fácil intentar abrir el mapa y sin querer abrir las misiones, etc.) La solución mas apta sería simplificar el menú, habilitando más pantalla para ver el juego, y poner una leyenda en cada botón.

