Die Umgebung in Halite 2 ist vollständig observierbar. Man kann jeder Zeit die Position aller Planeten und Schiffe im Spiel sehen. In der Umgebung gibt es nicht-deterministische Reaktionen auf Aktionen, da es mehrere Agenten gibt, die auf die Umgebung reagieren. Da die Umgebung nur durch die Handlungen der anderen Agenten nicht-deterministisch ist, ist die Umgebung strategisch. Die Reaktion auf eine Beobachtung kann sowohl von vorherigen Aktivitäten abhängen als auch nur für sich allein bearbeitet werden. Die Beachtung von vorherigen Aktivitäten zur Auswahl der Reaktion ist aber vorteilhaft. Deswegen hat das Spiel sequentielle Aufgabenstellungen. Die Umgebung ist außerdem dynamisch, da sie sich auch zwischen den Aktionsauswahlprozessen verändern kann. In dem Spiel gibt es nur diskrete Zustands- / Beobachtungsräume. Außerdem ist es eine Multi-Agent-Situation, da an dem Spiel mind. 2 und max. 4 Agenten/Spieler beteiligt sind. Die Agenten stehen gegenseitig im Wettbewerb und kooperieren nicht miteinander.