

Ambientes en los que se desarrolla:

- Accesible: ya que el agente debe de tener conocimiento completo de su ambiente, que en este caso es la matriz en la que se desarrolla el juego, ya que si no posee la información de una posición de la matriz no será capaz de formular una estrategia o realizar un movimiento.
- Determinista: porque en una estrategia que formule el agente, será necesario que recuerde en qué lugar de la matriz haya hecho un movimiento, otro caso puede ser que tenga que tener presente los movimientos del contrincante, esto le servirá para realizar un movimiento en una u otra parte de la matriz.
- No Episódico: el juego no contara con la opción de pausarlo, por lo que el agente no será capaz de cambiar de escenario y formular una nueva forma de hacer un movimiento contra el usuario.
- Discreto: el juego es discreto porque contiene un número finito de opciones de movimiento o salidas; aunque haya infinidad de posibles movimientos, el tamaño de la matriz obliga a que estos movimientos se vuelvan finitos y que haya n cantidad total de posibles movimientos.
- Con Enfrentamiento: el agente se estará enfrentando con una persona (oponente) por lo tanto esto hace que el agente esté siempre en enfrentamiento.