NOTNOT - игра-головоломка, основанная на логике и ориентировании.

* Игроку необходимо перемещаться по игровым блокам, которые имеют четыре пути (вверх, вниз, влево, вправо), а на игровом поле генерируется задание
* На каждое задание отводиться определённое количество времени
* Игрок побеждает, если он правильно выполнил все задания за отведенное время
* Задания будут заключаться в том, что игроку придётся выбрать правильный путь (вверх, вниз, влево, вправо или остаться на месте), решив задачу на ориентирование в пространстве (например, не влево и не вправо)
* С каждым уровнем сложность задач будет увеличиваться (добавление цветов путей, отсутствие пути, уменьшение времени на решение)
* В игре будет два режима: прохождение уровней и бесконечный (задачи случайно генерируются до тех пор, пока игрок не проигрывает)
* Игрок проигрывает, если выбран неверный путь или если истекло время выполнения задачи (исключая задачи, где нет правильного пути или по условию нужно стоять)