1. 简单介绍：基于HTML5的益智类网页游戏。在不同的模式下，玩家通过控制蜘蛛织网，对随机落下的昆虫进行捕捉，获得分数以通关，期间玩家需要控制蜘蛛血量，织网和时间的流逝都需要消耗玩家的血量，而捕食昆虫可以补充蜘蛛血量并且获得分数以通关，在游戏过程中，玩家还需要应付随机出现的事件，以保证顺利通关。后期开发将提供多个玩家一起游戏，增加游戏的竞技性。
2. 操作方式：通过鼠标单击控制蜘蛛移动,双击控制蜘蛛捕食,拖动鼠标控制蜘蛛织网.（如有需求，后续继续增加）
3. 游戏场景：游戏操作场景采用自上而下的俯视图，主要以树枝和树叶为游戏背景，蜘蛛位于两支树枝之间。
4. 游戏规则：
   1. 准备工作：每一关卡初始给与玩家10s的时间进行准备工作（织网），当然，玩家也能在游戏开始后继续进行这些工作（织网）。
   2. 织网：玩家拖动鼠标即可控制织网，前提是玩家拖动鼠标的起点和终点都必须在树枝或者已存在的蜘蛛网上，并且蜘蛛的血量充足。
   3. 生命值：蜘蛛拥有100点的生命值，但是织网会消耗蜘蛛的生命值，同时，随着时间流逝蜘蛛也会消耗生命值，玩家可以通过捕捉昆虫来补给自己的生命值，如果蜘蛛生命值归零，则游戏失败。
   4. 昆虫：游戏开始计时后，昆虫将以随机的方式落下，昆虫分大小拥有不同的分数，同样的，其能增加蜘蛛的生命值也不同。
   5. 移动：蜘蛛移动只需单击游戏场景内任意一点即可，前提的玩家单击的位置位于场景内。（蜘蛛能在场景内任意移动）
   6. 捕食：当有昆虫落在网上之后，该昆虫即被捕捉到，注意，只是捕捉到并不代表昆虫以被捕食，玩家需要双击该昆虫控制蜘蛛移动到昆虫位置进行捕食，当蜘蛛触碰到被捕捉昆虫后，该昆虫才会被捕食，相应的增加玩家分数和蜘蛛血量。需要注意的是，被捕捉到的昆虫长时间未被捕食的话，昆虫将会逃走，作为惩罚将会销毁缠住昆虫的蜘蛛网（后期效果）。
   7. 游戏结束：玩家在规定时间内完成目标分数，即为胜利；若未能达到目标分数或者蜘蛛血量归零，则失败。
   8. 后期效果：
      1. 特殊事件：玩家会在闯关的过程中遭遇暴风、雷雨、冰雪等天气，在这些天气情况下，蜘蛛网会有几率损毁、蜘蛛网的捕捉能力会有所下降，蜘蛛血量下降加速等。（分别对应以上天气情况）
      2. 游戏道具：捕捉部分特殊的昆虫将有获得特殊道具，道具可以是补充蜘蛛血量、主动捕捉昆虫（不需织网即可立即捕捉昆虫）等一次性使用道具，也可以是引出大量昆虫，双倍分数，增加时间等即时道具（立即生效的道具）。
      3. 故事模式：即抛开闯关模式，以故事为索引展开游戏，当然，这只是大胆的想象～
5. 游戏实现：HTML5+CSS3实现前端，JS（最好用Jquery）实现游戏逻辑，java实现web后台（分数记录等），mysql实现数据库。
6. 项目计划：  
   需求分析（游戏各类规则以及游戏逻辑设定）  
   详细设计（游戏前端实现设计以及各种类图）  
   项目开发（命名规范以及代码管理）  
   性能测试（划定代码改进范围）  
   性能优化（对代码进行优化）  
   游戏测试