

欧卡风任务界面UI尝试

EURO CARD

风格 欧美卡通 职责 UI 设计 / 图标 模块 每日任务

- 宝箱奖励梯度**
木 / 蓝 / 紫 / 红四色宝箱对应活跃度档位，**颜色即稀缺度**；奖励行末尾宝箱半露出画，暗示“还有更好的”，领取预期被拉到满格。
- 三段进度刻度**
登录 / 20 / 40 三个里程碑横亘奖励行下方，**差多少、领什么，全靠刻度说话**；不需要任何文字解释，进度自己会长嘴。
- 按钮三态语言**
已领取（灰） / 领取（绿） / 前往（蓝）——**按钮颜色即任务状态**，绿按钮只出现在“此刻可操作”的行，玩家的手永远知道往哪伸。
- 周期页签**
每日 / 每周 / 月度以红色选中态沉入木框，**切换周期不跳出当前语境**；日任务永远是一屏可见的短清单，周月以此类推。

COLOR SYSTEM • 色彩拟定

#E1CEB7	#A5713F	#3A2414	#6FBF4A	#58B7D8	#E8B23C	#BD3939
羊皮纸 信息底板	皮革棕 木框 / 面板	轮廓深棕 全局描边	活力绿 领取 / 主操作	天空蓝 前往 / 次操作	鎏金 宝箱 / 奖励	页签红 选中态

一张任务面板，四种材质语言——**木头做框，羊皮纸做底，鎏金做奖励，红绿蓝做状态**。欧美卡通的温润感，从来不靠透视，靠的是材质各安其位。

