

火影忍者手游战力提升指南

简介

本指南旨在为玩家提供《火影忍者手游》中提升战力的实用策略，涵盖资源管理、天赋培养、忍者收集、战力解析、商店理财、副本扫荡等和装备、通灵兽、神器、忍具、勾玉、饰品、勾玉等的养成及活动参与等核心方向。通过优化金币与材料分配、合理配置战力模块、善用限时活动资源等方式，帮助玩家更高效地增强角色战斗力。

指南内容基于游戏机制与玩家经验总结，具体策略需结合个人游戏进度及版本更新调整。

免责声明：

- 指南内容基于游戏现有版本机制整理，仅供玩家参考，不代表游戏官方立场，具体养成效果需结合个人账号情况灵活调整。
- 游戏后续可能通过版本更新调整战力相关规则，指南内容不会实时同步（后续会更新），玩家需以官方公告为准。
- 战力提升受个人操作、资源积累速度等多种因素影响，本指南不保证达到特定战力目标，因使用指南内容产生的任何游戏内损失，由玩家自行承担。
- 开发者保留最终解释权。

目录

版本介绍	2
一、氪金程度	3
二、战力模块	4
三、商店篇	4
四、秘境探险篇	5
五、精英副本篇	6
六、装备篇	6
七、通灵篇	7
八、神器篇	7
九、忍具篇	8
十、勾玉篇	10
十一、饰品篇	10

版本介绍

版本号：3.0

开发者：千鹤

出版日期：2025年12月10日

更新日志：修复了文本错误；

优化了资源分配；

新增了秘境探险篇；

新增了更多细节；



一、氪金程度

根据氪金程度，分为氪金大佬，中氪玩家，小氪玩家和平民玩家，有限时购惠活动时，可适当增加或减少招财和体力次数。

具体如下表所示：

游戏玩家配置策略表

玩家类型	阶段	核心目标	体力配置	招财配置	3倍次数
氪金大佬(V15)	前期(90级前)	战力+忍者	15体力	20招财	3倍2次
氪金大佬(V15)	中期(120级前)	战力+忍者	12体力	20招财	3倍2次
氪金大佬(V15)	后期(130级后)	战力+忍者	12体力	10招财	3倍2次
中氪玩家(V12)	前期(90级前)	战力+慢忍者	9体力	10招财	3倍2次
中氪玩家(V12)	中期(120级前)	战力+慢忍者	6体力	10招财	3倍2次
中氪玩家(V12)	后期(130级后)	战力+慢忍者	6体力	10招财	3倍2次
小氪玩家(V7)	前期(90级前)	战力	9体力	10招财	3倍1次
小氪玩家(V7)	中期(120级前)	战力	6体力	10招财	3倍1次
小氪玩家(V7)	后期(130级后)	战力	6体力	10招财	3倍1次
平民玩家(V7以下)	前期(90级前)	慢战力	9体力	10招财	无
平民玩家(V7以下)	中期(120级前)	慢战力	6体力	10招财	无
平民玩家(V7以下)	后期(130级后)	慢战力	6体力	10招财	无

二、战力模块

战力有2大模块【基础战力和临时战力】

PS：临时战力，随着等级的提升，在不停的替换、强化。所以前期，你只要保证基础战力，不掉队即可，等到了后期，你的临时战力也能追赶上其他玩家。因为临时战力是可以毕业的，但基础战力是永远不可能毕业的。

1. 临时战力：饰品和忍具（90级开启）由于这2大类，是可以根据等级，强化或替换的，所以战力值不会一直稳定下去。
2. 基础战力：除去临时战力，其他的都是基础战力，基础战力4个最大的板块就是装备，通灵，神器，忍者属性。头像框，皮肤，称号，密卷，勾玉，天赋等都是基础战力。

三、商店篇

PS：这里只说一下，战力玩家在商店购物的优先级，有时可根据自己应急需求购买，商店中未被提到的商品均不推荐购买

1. 生存商店：轮回石>土台碎片>迈特凯碎片（迈特凯碎片可在精英扫荡中获得）>重铸符>一尾鸣人碎片（升

三星即可)

2. 积分赛商店：高级通灵卷轴碎片 > 蝎碎片 > 鬼鲛碎片
(鬼鲛碎片可在精英扫荡中获得) > 轮回石 > 死司凭血
碎片 (二星即可)
3. 组织商店：轮回石 > 忍玉 > 组织饰品礼盒 > 秘术之坐 > 铜
币 > 阿斯玛碎片 (阿斯玛碎片可在精英扫荡中获得)
4. 玉石商店：黄勾玉 > 青勾玉 > 紫勾玉 > 红勾玉 > 绿勾玉 >
蓝勾玉 > 轮回石 > 声望 > 忍者碎片 > 时装碎片
5. 特权商店：没有超影特权不建议碰，有超影特权可以
少量购买 (应急所用)
6. 黑市商人：非必需则不要用符石兑换忍具之坐

四、秘境探险篇

秘境探险可以获取符石，忍具，饰品和一些材料，是日常获取符石和饰品的主要来源，每天刷5次（至少手动打1次，扫荡1次）即可，每次都会获得积分，每2000积分即可兑换传说饰品（兑换时所达到的抗魔值档位的饰品）。

PS：后期积分兑换的传说饰品会和秘境出的饰品种类有出入，后期积分兑换的饰品一般只和抗魔值有关（角色等级升级很快），秘境出的饰品不只是和抗魔有关，也和

角色等级有关

五、精英副本篇

每天必须扫荡，C忍1星即可（C忍的属性战力加成不高，以后高级招募的时候C忍会慢慢带到5星的，所以不刷C忍）B忍和A忍每天必须刷，刷到5星后也要刷到游戏关服（B忍和A忍，要刷到五星有属性战力的加成和后期玉石的兑换有很大的作用）

2：为什么强调每天必须扫荡精英副本？

A：精英副本里面掉落的材料也可以合成装备，具体等到装备升到一定的等级后，材料的数量就会变成惊人的999+；此外，对于开放玉石商店的玩家，可以用多出的碎片换玉石，玉石商店优先换勾玉，多的可以换轮回石。

六、装备篇

PS：精英副本扫荡完，多余的体力扫荡装备，装备的等级是随着角色的等级而发生变化

扫荡装备的顺序按照：刀-戒指-头盔-衣服-韦-项链

因为刀的战力加成最高，等刀的材料到了等级上线后，再去扫戒指。前期，我们平均升级装备就可以了，但是顺序不能变。

顺序（参考）：刀和戒指（先蓝色+3，其他的全部顺序），刀和戒指（先紫色+8，其他的全部顺序）、刀和戒指（先橙色+18，其他的全部顺序）。

PS：传说中的肥羊活动弄60次即可，这样的性价比最高。

七、通灵篇

1. 通灵进阶开启前，通灵可以点的，就直接点就好，声望在鲨鱼开启后，就比较吃了，新区建议购买新手期的声望大礼包，性价比很高。
2. 通灵进阶开启后，通灵进阶是给乌鸦送走了的玩家准备的，乌鸦没送走，不要碰通灵进阶，平均进阶为5级，优先进阶攻击力加成的通灵兽。通灵的直购礼包，有条件的可以买一买，通灵前期战力加的不多，等到后期，会让你体验，战力飙升的快感。

八、神器篇

PS：神器是基础战力中最大的1个面板，神器玩得好，无非就是多去商城买轮回石，多去买神器的直购礼包，轮回石是目前所有道具中，最加战力的没有之一，优先精炼白牙之前的神器（白牙之前的神器，1轮回石=1战力）

1. 前期的神器（满级70级，升到70级即可开启下一个神

- 器)；优先用轮回石精炼！
- 2、中期的神器（满级140级，升到70级即可开启下一个神器）：优先用轮回石精炼白牙以前的神器，解锁白牙后，优先升级白牙之前的神器，直至升满！再升级白牙到天治矛之剑，直至升满！
- 3、后期的神器（满级280级，升到140级即可开启下一个神器）优先将后期的神器全部开启（即后期的神器全部升到140级），再回头按顺序依次升满和精炼！

PS：千万不要每升一级神器，就去精炼雕纹，这样大概率会亏损，此外就是多买轮回石，有条件的，商城里面的轮回石和忍玉直购全买，全买！

九、忍具篇

PS：这里只说橙色品质的忍具，橙色品质以下的忍具，不建议装备，更不建议强化

- 1、忍具（挂件）的强化：橙色无星忍具强化+5过渡，优先强化套装橙色忍具，不是套装的橙色无星忍具不建议强化；一星究忍具最多强化+15，之后继承二星究忍具；二星究忍具最多强化+20，之后继承三星究忍具。
- 2、忍具（挂件）的精炼：由于前期忍具更替较快，140级

之前可锻造一星究忍具，来精炼一星究忍具，精炼到全部三阶，如果150级之前未精炼完，改锻造二星究忍具。除锻造外，日常出的究也用来精炼，优先星数最高、阶数最低的忍具精炼。

3. 忍具的选择：优先装备套装究忍具，过渡可选2+2+2或4+2。

4. 挂件的选择：优先装备套装挂件，另外，由于挂件的基础属性值固定不变，无法洗练，尽可能装基础属性高的挂件。可以根据挂件的固定属性——生命来判断，有一些参考值（二星挂件的生命在18000以上，三星挂件的生命在20000以上），在参考值以上即可考虑装备。

5. 忍具的洗练：一星究忍具用普通洗练符洗出中品用来过渡即可，对于二星及其以上的究忍具，如果普通洗练符洗不出上品，可以考虑用上品洗练符，优先级：刀>道具>衣服=裤子>帽子>配饰。

PS：千万不要用符石去换忍坐！（精炼和继承忍具会消耗大量符石）缺忍坐的可以等活动（惊喜礼盒）返场，这个活动是忍坐性价比最高的活动；在忍具套装没毕业前，不要用高级忍具精华去赌究忍具，要留给忍具的继承

十、勾玉篇

1. 勾玉镶嵌：所有的装备勾玉和通灵兽勾玉，先全部，平均3级，再平均4级，再平均5级，再平均6级。
2. 镶嵌顺序（参考）：后面升级就比较慢了，优先升装备（戒指、项链、书、刀），也是平均升级
3. 勾玉精炼：前期全部一律一键精炼等所有的勾玉全部精炼到+7的时候再开始。
4. 精炼顺序（参考）：先黄色青色紫色+10，再红绿蓝+10，黄青紫+15，红绿蓝+15，黄青紫+20，红绿蓝+20，黄青紫+30，红绿蓝+30。

PS：玉石商店优先换勾玉，优先级：黄勾玉>青勾玉>紫勾玉>红勾玉>绿勾玉>蓝勾玉

十一、饰品篇

饰品强化+5，可以返还所有材料，120级之前的饰品，都是过渡的，前期等级升的快，饰品更换频繁，如果过于追求临时战力，导致浪费了大量材料，会导致你战力掉队。120级之前的饰品，每个饰品只要能达标，达到下一个等级饰品的抗魔，不要再强化了，（存材料，给后面的高等级饰品用，保护符更加不要用）

前期（120 级）的饰品属性，都洗暴击就好了，120 级之后的饰品，开始追求攻击，攻击对于战力 PK 的收益是最高的，暴击属性是有上限的，当面板中暴击超过 12 万以后，就不再有收益了，当然有的人为了战力面板好看，会有更高的暴击属性。

饰品分类有 5 种属性为：生命，攻击，暴击，抗暴，防御，其中最加战力的属性为：暴击 > 攻击 > 生命，其他的一概垃圾。

所有饰品都有一种很重要的固有属性：抗魔（随饰品等级按百分比提高），这个属性不加战力，有品质之分，在进行饰品选择时，尽量选择橙色品质抗魔的饰品，紫色品质次之，否则很难达到下一阶段饰品的出货条件！

PS：缺少保护符的可以用赤魂耳环刷，不建议用保护符去追赤魂的等级。

