

表格使用说明

本教程适合遇到问题后从目录找答案，不适合去啃，注意善用搜索功能哦~ (Ctrl + F)

目录

本项目已停止维护	3
常见问题.....	4
事先声明	4
表格下载地址	4
一打开表格就提示隐藏的模块编译错误.....	4
部分活动内容被禁用是什么意思?	5
我没有启用宏的选项怎么办? 表格保存之后就不能用了怎么解决?	7
如何设置部落标签	7
表格提示网络有问题，但电脑可以上网.....	7
表格的数据是怎么获取的? 需要在电脑上安装部落冲突吗.....	8
表格无法打开是什么原因?	8
在表格未停更那会，表格的新版本从哪获取	9
表格更新了这么多版本，有更新历史吗.....	10
保存副本有什么用	10
非简体中文版的 Windows 可以用吗.....	10
控制台消失了怎么办	11
表格中的设置在什么情况下会消失.....	11
刷新数据时突然白屏，之后恢复正常是怎么回事	11
如何修改表格的保护密码? 忘记后可以找回吗.....	12
表格能不能加个竞赛统计功能	12
部落战统计模板.....	13
基础功能介绍	13
补星数是什么	13
玩家进攻备注是什么	14
成员信息模板	15
基础功能介绍	15
我不想根据捐收比标颜色，我要自定义标颜色规则	15
表格能不能加个攻击获胜和胜利之星功能.....	17
如何下载“获取更多信息”中的数据	18
赛季汇总模板	19
基础功能介绍	19
按照人名和标签区分人员各有什么优缺点.....	19
是否还在部落信息是怎么得到的	20
联赛战绩模板	21
基础功能介绍	21
为什么表格中的总得星数与游戏中的显示不一样	21
为什么分回合展示的序号和游戏中不一样.....	22
表格中的 VBA 工程（进阶）	23

写在前面	23
如何忽略更新	23
如何选择性清除缓存?	23
表格从网络导入的数据是从哪里拿到的.....	25
每次刷新联赛战绩时显示的游戏技巧是哪里来的?	25
关于作者.....	28
作者的信息.....	28
作者参与或开发的其他项目.....	28

本项目已停止维护

部落管理工具是部落鼎盛时期的一个项目，最初的目标是方便各位首领获取成员数据，作为管理部落的参考。

但是 2022/2/16 更新后，部落冲突国服独立出来了，而官方提供的接口只能查询国际服的数据，不能查询国服数据。而这个工具的主要群体就是国内玩家，因此维护这个工具已经失去意义。

分服后的这两年就算是国际服也是骚操作频出，什么宠物、装备都来了，国服更是有世界喇叭、点券、铭文这些东西，作者的心真是凉到不能再凉了。

目前部落管理工具已停止维护，这个工具的服务器已于 2022/2/19 晚上关闭，因此本工具已无法使用。

感谢大家一直以来的支持（2017/6 ~ 2022/2）

另外，作者已经跑路多年，也不要去找他，他自己可能都看不懂以前的这些代码了。

常见问题

事先声明

1.表格的软硬件要求：

(1)系统：Windows 7 及以上系统，不支持 Win xp、Mac 电脑和手机。

(2)Office 版本：Excel 2007 及以上版本，WPS 专业版理论上可行，但是不进行测试。

(3)屏幕分辨率：1280*720 及以上，若分辨率过低则可能会造成窗体内容显示不全的问题。

2.使用时请不要随意对模板的已有行列进行添加或删除操作，也不要重命名文件。

3.在你的部落和部落战对面部落中，如果有任何人的游戏 ID 含有以下特殊字符中的一个或多个，程序会出错：

注意：①代表部落战统计表格

②代表成员信息（原捐收）表格

③代表赛季总结表格

④代表联赛战绩统计表格

字符串	会受到影响表格	字符串	会受到影响表格
Chr(-1)	①②③④	{"tag":	①②④
","name":	①②④	},"tag":	①②④
","mapPosition"	①④	[{"tag":	①④
","clanLevel"	①④	","badgeUrls":{"	①④
{"state":	①④	","order"	①④
access_time	②	","expLevel"	②
{"items":["	②	","role":	②
"},"trophies"	②	","clanRank",	②
","league":{"	②	","donations"	②
","season":	④	"},"warTags":["	④

请大家避免使用含有这些字符串的名字。

4.下面的内容基本都是在工具停更前写的，因此有违和感非常正常，无需反馈。

表格下载地址

请点击链接下载：[\(已停更\) 部落管理工具 v1.10.10: 将声明中的网址修改为新版网站。](#)
使用说明和历史存档也在这个链接中。

一打开表格就提示隐藏的模块编译错误

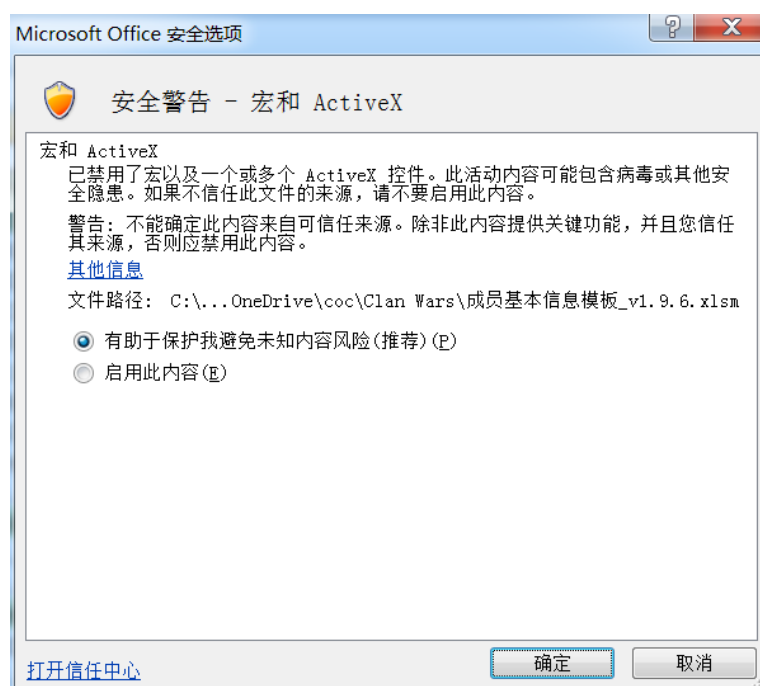
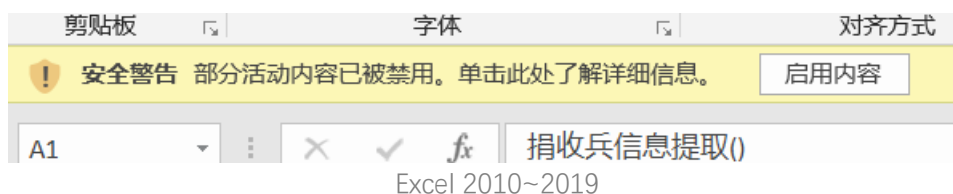
我们了解到部分用户一打开表格就提示“隐藏的模块编译错误：Thisworkbook”，而其他电脑正常。经查该问题是电脑少一个库所致，其中 Office 2007 问题最严重，遇到问题的用户请按照该教程将新的 dll 文件导入电脑，当然有闲心的话可以换 Office 2016。

具体请参考使用说明中的配套文档：关于 Ref Edit Control 缺失的解决方案。

部分活动内容被禁用是什么意思？

因为这些表格需要开启宏才能正常运行，所以你需要进行一些准备工作。如果打开表格时电脑提示宏被禁用，则点击“启用内容”。以下提供三种方法开启宏。

方法一：直接点击“启用内容”



Excel 2007

在 Excel 2007 中还有可能出现上述界面，这种情况下点击最后一个选项确定即可。

这种方法的缺点是每次打开新文件都需要设置一遍。如果没有启用的选项，请设置信任文件夹，我们马上就会说这个。

方法二：在信任中心启用所有宏

打开 Excel，选择任意一个文件打开或建立空白表格，然后点击左上角的“文件”选项卡（在 Excel 2007 中是这样），依次点击下方的选项、信任中心、信任中心设置、宏设置，然后我们可以看到下图这个东西。

宏设置

- ☐ 禁用所有宏，并且不通知(L)
- ☒ 禁用所有宏，并发出通知(D)
- ☐ 禁用无数字签署的所有宏(G)
- ☐ 启用所有宏(不推荐；可能会运行有潜在危险的代码)(E)

开发人员宏设置

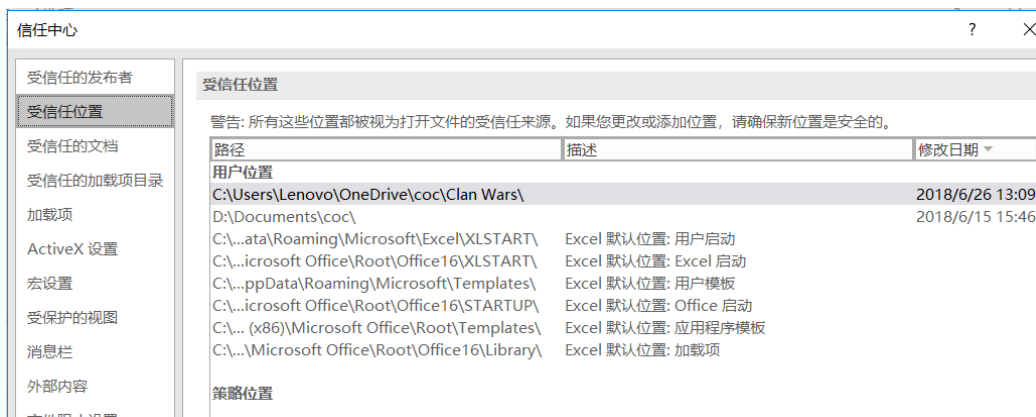
☐ 信任对 VBA 工程对象模型的访问(V)

在这里你可以选择“启用所有宏”，这样就不用每次打开文件都设置一遍了。当然如果你既不想每次打开表格都点一遍启用宏，又怕电脑中宏病毒（虽然几率很低），你可以使用第三种方法。对宏病毒感兴趣的可以百度一下。

注意：更改选择之后你需要一路点窗口右下角的确定。

方法三：设置信任文件夹

还是在刚才说的信任中心设置，这次我们点击文件、选项、信任中心、信任中心设置，然后选择上方“受信任位置”，在这里你可以把你刚刚建立的 coc 相关文件夹添加进去，而来源不明的文件不要放这里，微软以前给你默认加进去的不要动，就像这样。



这种方法既不需要每次打开文件设置一遍，也不用担心中毒，所以本人强烈推荐用这种方法。

注意：对于 Office 2013 及以下版本，如果你开启宏的按钮是灰色的，或者没有这个选项，请安装 Office 工具。步骤：控制面板→程序→卸载程序→选中 Office→点击上方卸载/更改→点击添加或删除功能→将 Office 工具设为“从本机运行”→确认后等待配置。如果该方法无效，请安装更高版本的 Office。

我没有启用宏的选项怎么办？表格保存之后就不能用了怎么解决？

标题中的两种表现是一个原因，如果你正在使用 Excel 2007 或 2010，请参考使用说明中的配套文档：[Excel 2007 或 2010 没有启用宏的选项怎么办？](#)

如何设置部落标签

只有当我们知道了您的部落标签后，我们才能从服务器端请求您所在部落的数据。一般来说，第一次打开表格时您就能看到设置标签的窗口。该设置保存在电脑中，换电脑以后需要重新设置。

注意：1. 标签一定要设置正确，错误的标签会导致表格无法显示数据。一般来说，点击“表格设置”（更多设置）就能看到设置标签的入口了。

2. 几个表格可以使用不同的标签，表格可以记住你最近使用的标签，你可以对标签进行固定和删除操作。

3. 将某个标签固定后，它会自动被提到开头。

4. 固定后，表格不会因为这个标签长时间不使用而自动删除标签。

5. 固定后，你需要先取消固定才能删除标签。

6. 如果你固定时没有联网获取部落名，那么表格会显示“部落名未知”，这时候你点击“联网更新该部落名”，你可以再次联网获取部落名。同时，当你的部落改名后，你也可以用这种方法更新部落名。

设置部落标签

在使用表格前，您需要输入部落标签，该标签以后可随时修改。请放心，我们不会泄露您部落的任何信息。

YGY2Q2Qd

最近使用过的标签

此处显示您最近使用的标签，最多显示5个。

☐晴雨潇潇夕云瑟瑟... (#QV8LURC) 已固定

☒藍天城堡 (#YGY2Q2QC)

☐旧梦已逝Female (#L2URPV9G)

☐C.N 战争与荣耀 (#JQPUL20P)

图中的部落标签仅用于程序测试，不代表作者管理这几个部落。

固定

删除该标签

联网更新部落名

注意事项

1. 删除标签后，如果你再使用这个标签，它还会显示在最近使用过的标签列表里。

2. 赛季汇总模板的清除缓存功能会清除所有最近使用过的标签。

3. 确认后表格需要联网更新部落名，如果暂时不方便联网可勾选下方的“我现在不方便联网”选项。

4. 在以上输入框中，你可以省略井号，当然也可以加上，也不需要区分数字0和字母O、数字1和字母I、字母Z和数字2，不需要区分大小写。这不会影响程序运行。

☐确认后固定该标签

☐我现在不方便联网更新部落名

退出

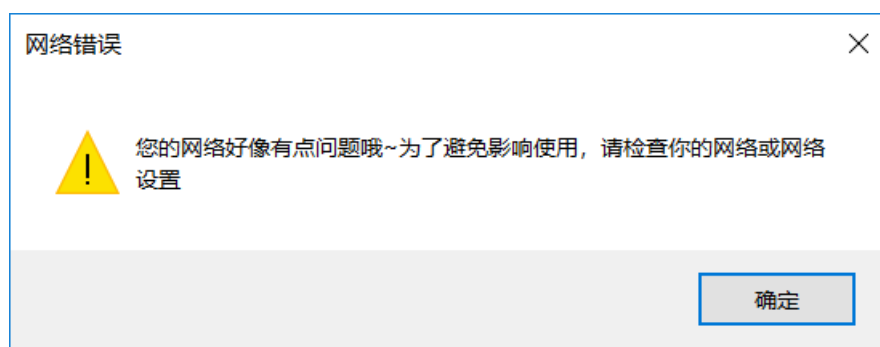
确认

表格提示网络有问题，但电脑可以上网

表格打开后，如果出现以下界面，你就需要检查自己的网络了。在使用自动导入功能时，

数据的导入依赖网络，所以保证网络的通畅尤为重要。

我的网络很好，为什么有这个提示呢？



1.如果你使用过代理，你可以检查一下你的代理设置，操作步骤如下：

所有 Windows 版本通用方法：打开控制面板→网络和 Internet 选项→Internet 选项→最上方的“连接”选项卡→下方的“局域网设置”→把“自动检测脚本”和“使用自动配置脚本”两项关掉→右下角“确定”→再点一下“确定”。

Windows 10：开始菜单（大概长这样) →左下角的设置图标（) →网络和 Internet→左边靠下的“代理”选项→把“自动检测脚本”和“使用自动配置脚本”两项关掉。

Windows 11：开始菜单→设置→网络和 Internet→代理→把自动设置和手动设置中能关的开关全部关掉。

2.如果你没有使用过代理，请检查电脑中的杀毒软件是否阻止了 Office 联网。

表格的数据是怎么获取的？需要在电脑上安装部落冲突吗

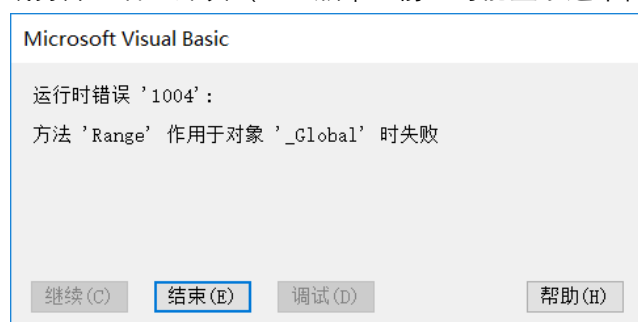
官方提供了一个接口，这个接口可以让我们获取到游戏数据，但是因为官方的种种限制（API token、IP 地址、Request 数量等），这个数据要经过我的服务器才能到你手上。所以这个 Excel 程序实际上就是向我的服务器请求数据，拿到数据后显示在 Excel 中。

你只需要在电脑上安装 2007 以上版本的 Office，再有一个可以用的网，就可以使用部落管理工具了，不需要在电脑上安装部落冲突。

表格无法打开是什么原因？

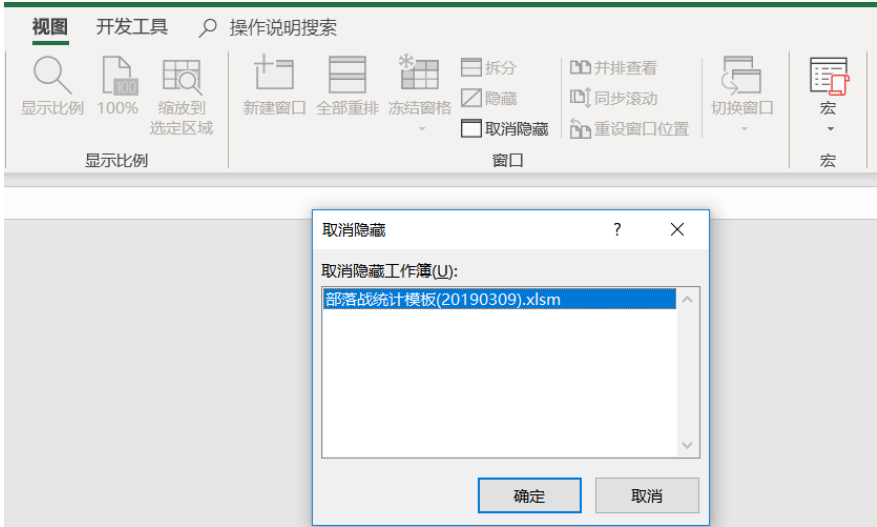
首先请确保自己正确安装了 Office，如果已经正确安装，请查看下面的内容。

如果表格无法打开或打开之后一片灰（v1.9 版本之前还可能显示这个窗口）：



那么你就需要按照以下步骤操作一下：

关闭所有表格，再打开你刚才打不开的表格，你会发现表格可以打开了，然而什么都不显示。这时候点击上方的“视图”，再点击“取消隐藏”，最后确定即可。



在表格未停更那会，表格的新版本从哪获取

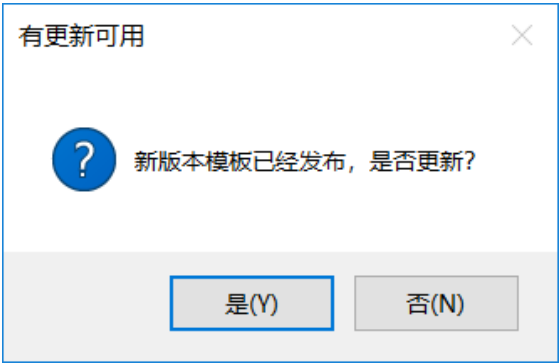
用户是不需要特意找新版本的，因为表格可以自己检查更新，有更新的时候会弹窗通知。当你打开表格时，表格重点干两件事：

- (1) 检查是否有新公告
- (2) 检查是否有版本更新

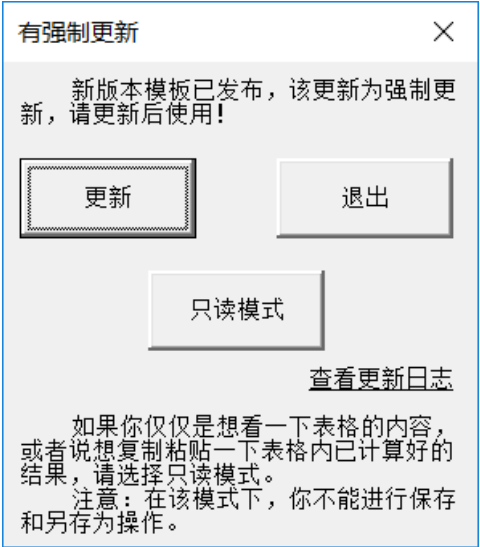
这两个操作是自动进行的，表格不提供手动检查的按钮。

同时，我们始终不提倡通过修改代码的方式关闭更新，因为这样会错过一些功能更新或者 bug 修复更新。

如果打开表格时，你看到了以下两个窗口之一，则代表有更新可用。从 v1.6.9 (2018/11/29) 起，有更新日志时会显示出来。



左图：非强制更新



右图：强制更新

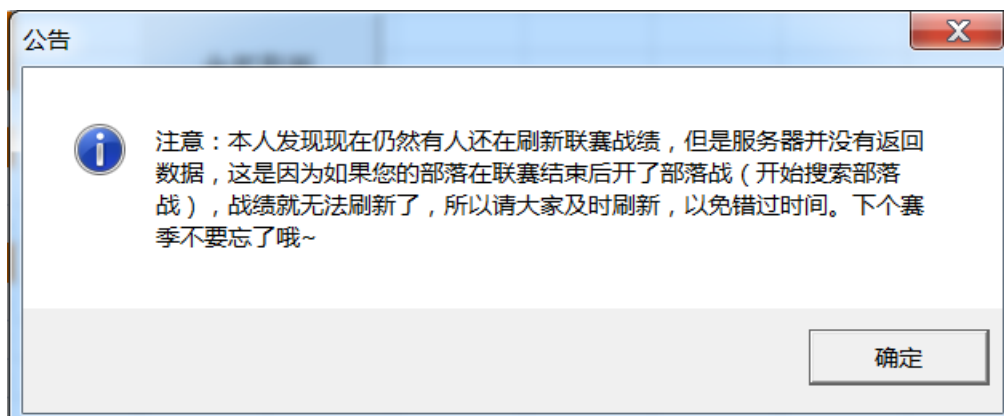
如果你遇到了非强制更新，那么你可以选择是否更新，如果点击更新即可跳转到下载链接。如果是强制更新，你必须更新后才能继续使用。不过强制更新很少用，只有在以前的版本发现重大问题或表格架构更改导致与旧版不兼容时才会启用。

注意：如果你打开表格无法获取更新，请清除 IE 浏览器的缓存，步骤如下：

按一下 Windows 键→键盘输入 Internet→找到 Internet 选项后回车→找到下图这个地方→点击设置→右下角的“查看文件”→全选删除→确认



下图：表格检查到的公告示例



表格更新了这么多版本，有更新历史吗

更新历史已经在使用说明的配套文档中了，没看到的话去网站重新下载一份。

保存副本有什么用

1. 在部落战模板中，导出副本时会对数据做进一步的计算，不导出会导致赛季汇总模板无法获取部落战数据
2. 对于管理多个部落的首领们，保存副本可以将各个部落的战绩分开来，避免混淆。如果你只有一个部落需要管理，也就是说没有分部，那么成员信息和联赛模板可以不保存副本，部落战模板必须保存。
3. 对于成员信息模板，每几天保存一次副本可以防止有人为了逃避捐收比审查而退出部落再进来。
4. 保存副本会删除文件中的代码，所以该操作适合于需要向成员展示计算结果的场景。成员们看到结果就够了，不需要下载一个大很多倍的模板。

非简体中文版的 Windows 可以用吗

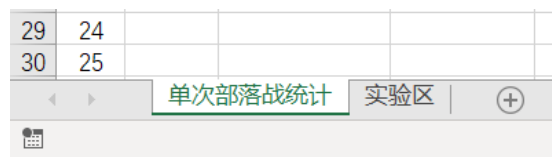
目前我们还未找到很好的解决办法，所以暂时是不能用的。曾经我们想在 2.0 版本重写这个程序以兼容更多系统，不过因为游戏出了分服这一档子事，我们直接放弃了这个项目。

控制台消失了怎么办

1. 首先，控制台只会在每个模板的 Sheet1 中显示
2. 如果你能看到“点击显示控制台”的文字，点文字即可。



3. 如果看不到，请先点击其他 Sheet，再点击 Sheet1. 这里以部落战模板为例，如果控制台消失，你可以先切换到“实验区”，再切换回“单次部落战统计”，其他表格同理。



4. 如果以上方法都不管用，请关闭表格后再开启。表格里面有重要数据怎么办？保存后关闭不就行了。根据物质守恒定律，控制台不会凭空消失，它还在表格里，只是因为某种原因没显示出来。
5. 如果以上操作都无效，并且你知道如何操作可以让控制台消失，那作者也没办法了，这玩意都停更好久了，总不能把作者叫来修复吧。

表格中的设置在什么情况下会消失

表格中的设置不会永久保存，在以下情况下它们会被删除：

1. 重装系统；
2. 换一台电脑；
3. 使用赛季汇总模板中的“清除缓存”功能；
4. 手动删除注册表中的值。

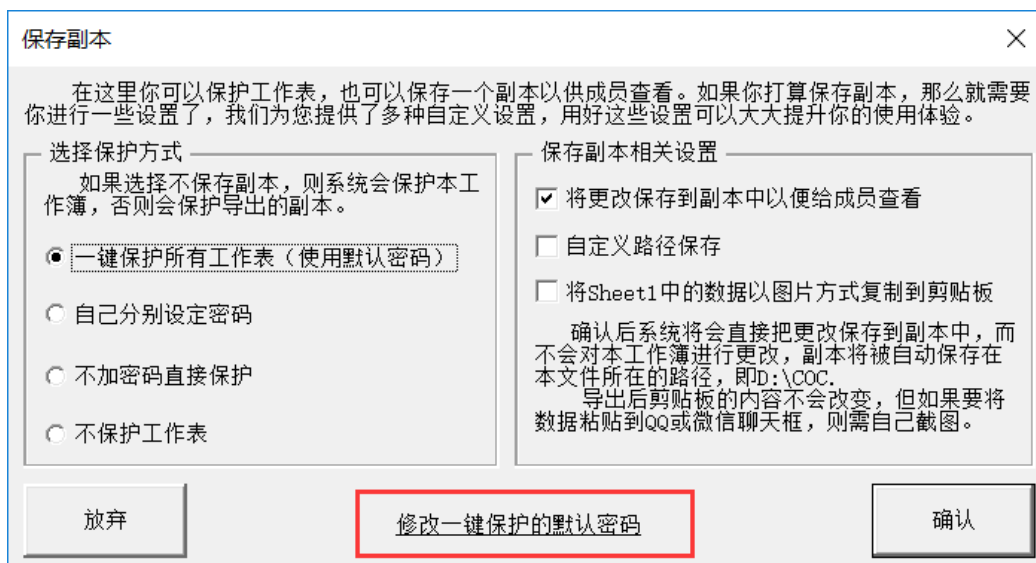
重要：因为上述操作造成的数据丢失，作者概不负责。

刷新数据时突然白屏，之后恢复正常是怎么回事

因为部分程序需要大量的计算，或者向服务器大量请求数据，所以为了更快的运行速度，电脑的界面渲染暂时被搁置。不要担心，屏幕很快会恢复正常的。

如何修改表格的保护密码？忘记后可以找回吗

先点击“保存副本”按钮，再点击“修改一键保护的默认密码”即可进入修改密码页面。



点击修改按钮的标签后，你需要先输入旧密码才能进行更改。默认密码：12345678.

上图中，修改保护密码仅对“一键保护所有工作表”有效。如果你不想保护，或者想使用其他密码，请在上图的“选择保护方式”中选择其他选项。

出于安全考虑，我们暂不支持找回密码操作。如果你需要找回密码，请前往注册表，找到以下路径：

计算机\HKEY_CURRENT_USER\Software\VB and VBA Program Settings\Clan Manage
这里应该有部落管理工具的相关设置。

表格能不能加个竞赛统计功能

抱歉，因为官方没有提供部落竞赛的接口，所以我们无法增加竞赛统计功能。

已知以下网站是不可以的：

1. www.clashofstats.com
2. www.clashleaders.com

部落战统计模板

基础功能介绍

1. 自动导入：从网络导入指定部落的部落战战绩，使用前请先做三件事：在“表格设置”中输入标签、公开部落的对战日志、确保自己没用修改过表格的排版。
2. 保存副本：将表格中的数据存储在一个单独的表格中(xlsx 格式)，部落战统计必须在导入结束后保存副本，否则赛季汇总模板无法识别。
3. 表格设置
 - (1) 修改参战人数：仅用于手动把战绩写入表格的情况，表格会根据你的设置添加或删除表格的最后几行。
 - (2) 修改部落标签：在第一次使用时表格会自动弹出修改标签的窗口，之后你可以在这里修改。注意要输入部落标签，而不是你个人的标签。
 - (3) 恢复初始设置：仅重置战绩时不包括名字和标签（适合手动输入），全部重置时包括名字和标签（适合需要得到空白表格的场景）。
 - (4) 颜色填充和玩家进攻备注：表格中写得很清楚，这里再强调一遍。这两个功能在导出副本后才能生效。

补星数是什么

以下图为例，一号打了 3 号 3 星，但是有两颗星星是其他人之前打的，你只能看到一颗白星星，那么一号的第二次出手补星数为 1。

部落战统计数据		战争事件	我方战队	敌方战队
进攻		防御		
1.	220 INNOGENCE 副首领	第一次进攻	2. 部落 52% ☆☆☆	3 ☆
		第二次进攻	3. 南疆小银枪 100% ☆☆☆	
2.	183 部落 副首领	第一次进攻	2. 部落 66% ☆☆☆	2 ☆
		第二次进攻	1. 无冕之城 100% ☆☆☆	
3.	188 部落 副首领	第一次进攻	3. 南疆小银枪 65% ☆☆☆	2 ☆
		第二次进攻	4. B 部落 100% ☆☆☆	

注意：从网络导入的战绩中不含有补星数信息，你可以手动修改。如果你不喜欢这个功能，可以在表格设置中关闭。

玩家进攻备注是什么

导出副本后，部落战统计模板针对对每个人的战绩进行备注。

进攻总得星数	备注
5	此处包括手动输入的特殊情况和自动写入的战绩判断
2	
4	
3	
5	
6	平推对位
3	
5	
3	
5	
3	平推对位
6	
5	越位平推
4	
3	
6	平推对位
3	
5	越位平推（两次）
3	
0	两次均未出手
2	

以下是所有会被标注的项目。

玩家进攻备注

导出副本后，表格会给每个人的战绩予以备注（比如说六星、越位平推、两次未出手），有些信息你可能并不关心，那么你可以在这里将其关闭。

请选择要开启的项目

☒ 六星

☒ 越位平推

☒ 平推对位

☒ 两次均未出手

☒ 只出手一次

返回

确定

如果你不需要用到所有的备注，可以在“表格设置 > 玩家进攻备注”中关闭部分功能。
注意：表格不能判断偷本，因为这个判断维度非常多，各个维度之间的关系很难平衡，也很难让成员信服。

成员信息模板

基础功能介绍

1. 自动导入：从网络导入指定部落的成员信息，其中成员信息包括经验等级、名字、标签、职位、捐收数据和捐收比例、家乡和夜世界的奖杯（注意：胜利之星、攻击防守获胜无法加载）。使用前请先做两件事：在“表格设置”中输入标签、确保自己没用修改过表格的排版。
2. 保存副本：将表格中的数据存储在一个单独的表格中(xlsx 格式)，对于成员信息模板，如果你只管理一个部落，那么可以不保存。
3. 表格设置
 - (1) 修改部落标签：在第一次使用时表格会自动弹出修改标签的窗口，之后你可以在这里修改。注意要输入部落标签，而不是你个人的标签。
 - (2) 自定义高亮条件（颜色填充）：导入完成后，表格会根据不同的捐收比例标颜色，这个选项可以修改标颜色的条件。
 - (3) 更多信息：因为自动导入无法获取胜利之星、攻击防守获胜等数据，所以我们采取了一些补救措施。点击这个按钮后会跳转到一个外部链接，在这个链接里面你可以查看更详细的成员信息。

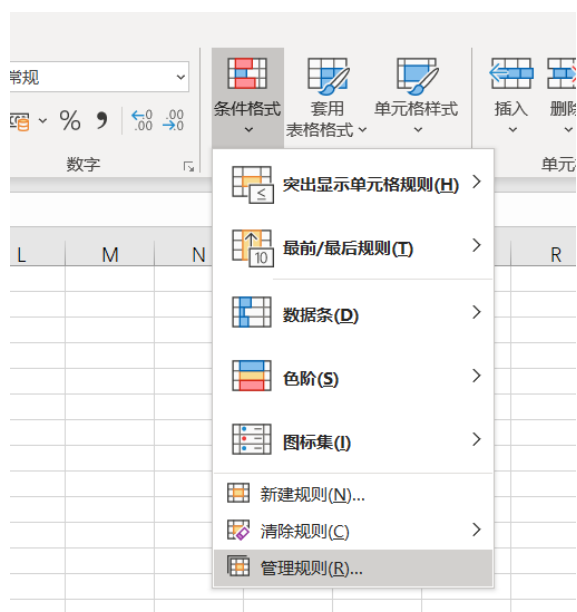
我不想根据捐收比标颜色，我要自定义标颜色规则

举个例子，你管理的是一个杯营，你想给奖杯数前 10 的人标绿色，最后 10 个标红色。这个要求可以使用 Excel 自带的条件格式实现。下面以 Microsoft Excel 2019 为例说明操作步骤。

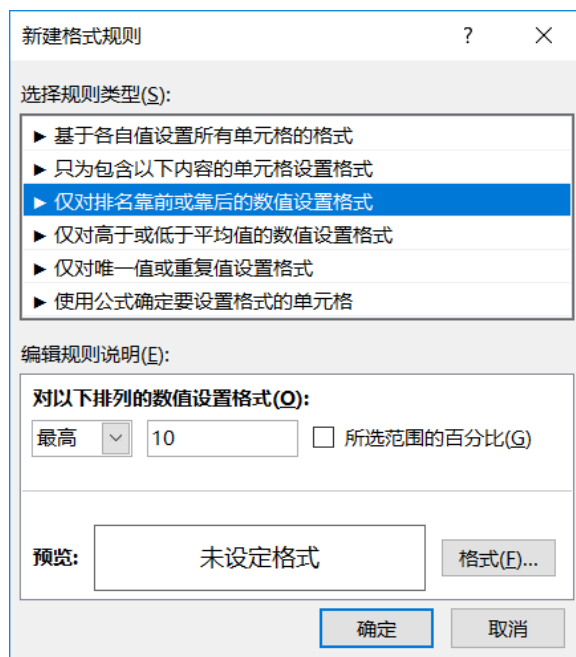
1. 在设置中选择“始终不标颜色”，以免对你的设置造成干扰。
2. 如果工作表被保护，请先在审阅选项卡中取消保护。下面先说明如何将奖杯数前 10 标绿色。
3. 先选中成员的奖杯。

	A	C	D	F	G	H	I	J	K
1	成员基本信息(#)								
2	上次更新时间: 2019/4/29 10:15:47								
3	序号	等级	游戏ID	职位	近期捐兵	近期收兵	捐收比	家乡奖杯	夜本奖杯
4	1	171		副首领	2053	1236	1.66:1	4767	3142
5	2	176		成员	1011	213	4.75:1	4762	3268
6	3	178		成员	0	114	0.114	3893	2051
7	4	210		首领	4585	614	7.47:1	3892	3786
8	5	169		副首领	5951	3297	1.8:1	3801	3040
9	6	102		成员	222	231	1:1.04	3526	2314
10	7	156		成员	4666	3641	1.28:1	3436	2324
11	8	155		成员	7046	268	26.29:1	3147	978
12	9	139		副首领	10572	18425	1:1.74	2974	2765
13	10	120		成员	2997	1391	2.15:1	2947	2603
14	11	88		长老	152	4861	1:31.98	2935	2002
15	12	111		长老	4005	8777	1:2.19	2899	2428
16	13	190		副首领	14929	3559	4.19:1	2890	4100
17	14	122		长老	845	1704	1:2.02	2810	3140
18	15	110		成员	4310	4495	1:1.04	2796	2291

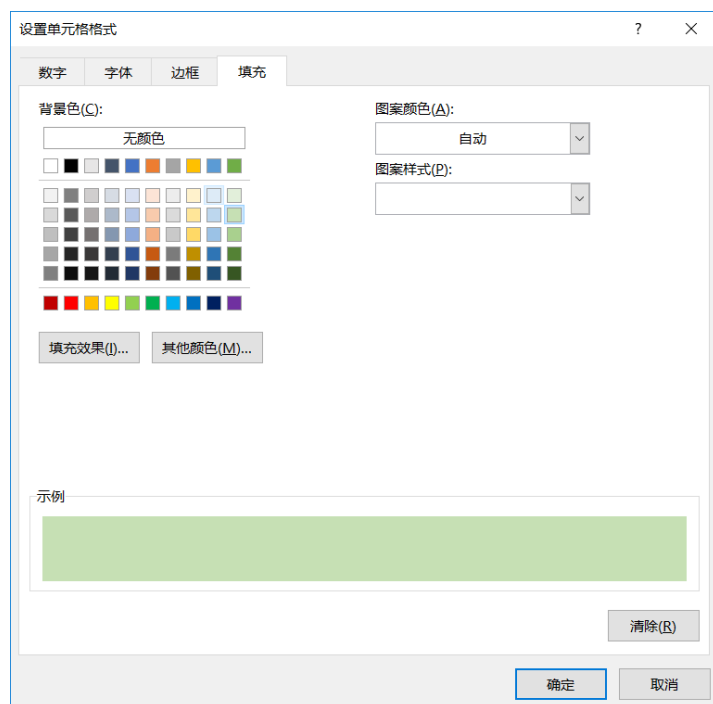
4. 在开始选项卡中选择“条件格式”，再点击“管理规则”。



5. 点击左上角的“新建规则”，然后按照下图所示设置。



6. 点击右下角的“格式”，选择“填充”，并改为绿色。

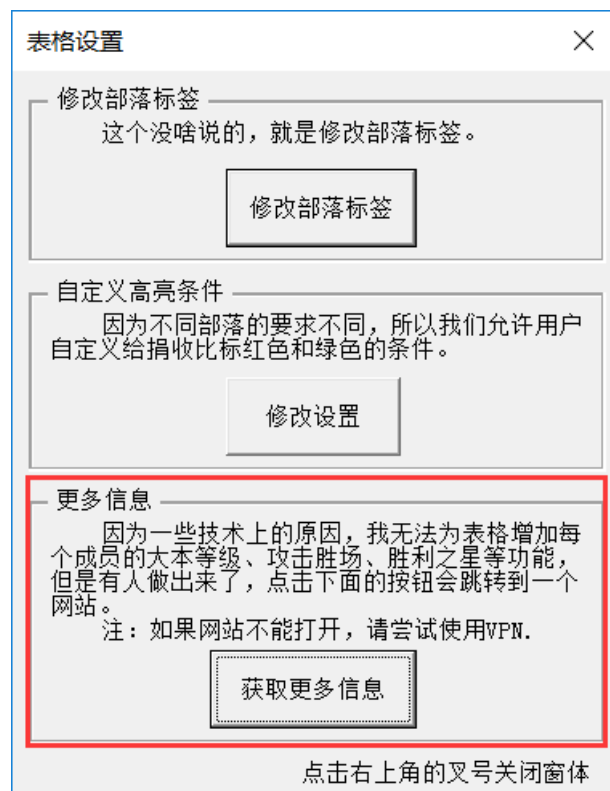


7. 然后一路点“确定”即可。将奖杯数最低的标红色同理，这里就不再叙述具体的操作步骤。

表格能不能加个攻击获胜和胜利之星功能

因为服务器和游戏 API 设计上的缺陷，加这些功能会大大增加服务器的压力。服务器是作者自己搭的，不可能像企业一样部署个性能很强的服务器，所以这两个功能无法加入表格。

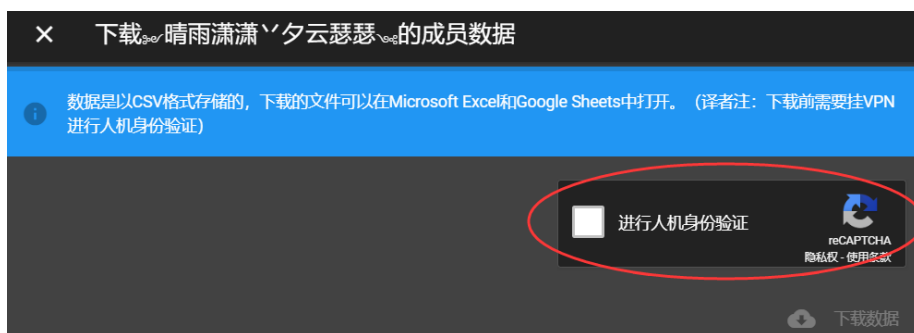
不过不用灰心，从 v1.9 开始，我们开发了一个替代方案。在设置部落标签之后，你就可以使用表格自带的“获取更多信息”功能跳转到一个网站，这个网站是含有这些信息的，而且你也可以从这个网站下载自己部落的数据。



如何下载“获取更多信息”中的数据

打开链接之后，先点击“更多操作“(ACTIONS)，再选择”下载……的数据“(Download Members data from …)。

注意：1.从这个网站下载数据之前必须进行人机身份验证，而且你需要使用 VPN 才能完成验证。



2.如果下载的文件乱码，请按照如下步骤操作。

(1)选中文件，右键选择“打开方式”，用记事本(notepad)打开。如果看不到用记事本打开的选项，请点击“选择其他应用”，找到记事本之后点击它。

(2)按 F12，电脑会弹出另存为对话框，最下方的编码选 ANSI，然后无视警告保存。

(3)用 Excel 打开刚才另存的文件，你会发现名字不乱码了。

当然如果你有 VS Code 这种编程工具，可以在文件开头加个 UTF-8 的 BOM，加完之后再打开就不乱码了。

赛季汇总模板

基础功能介绍

1. 全部刷新：将整个赛季的部落战战绩、捐收数据（来自成员信息模板）和联赛战绩汇总到一个表格中。全部刷新包括如下步骤：
 - (1) 将整个赛季部落战战绩导入 Sheet3（导入的原始数据）。
 - (2) 获取成员每次部落战的得星数，并将其写入 Sheet2。其中“\”代表该成员尚未进入部落或未参赛。
 - (3) 根据 Sheet3 的内容将部落战战绩汇总起来。
 - (4) 从成员信息表格中获取成员的捐收数据。
 - (5) 从联赛表格中获取联赛战绩。
 - (6) 将部落战、联赛、捐收数据整合。只要某个人满足以下两点之一，这个人就会显示在表格中：
 - ① 打过部落战
 - ② 打过联赛
 - (7) 对数据进行排序，将在部落的人员（成员信息表格中存在的人员就是在部落）显示在前面，不在部落的显示在后面。当然你也可以使用 Excel 的自带排序重新设计排序规则。
 - (8) 按照用户设置确定单元格颜色、列宽、对齐等。
2. 保存副本：将表格中的数据存储在一个单独的表格中(xlsx 格式)，对于赛季汇总模板，如果你只管理一个部落，那么可以不保存。
3. 更多功能
 - (1) 执行部分程序：
 - ① 仅导入数据：包括第 1 点中的(1)；
 - ② 仅设置单元格格式：包括第 1 点中的(8)；
 - ③ 仅重算数据：包括第 1 点中的(2)~(7)。
 - (2) 成员战绩合并：该功能仅针对“按照人名区分人员”模式（两种模式的区别在下方会讲到），这个功能的作用是将几个不同的人名视为同一人，适用于成员改名的情况。
 - (3) 清除内容：清除表格数据会得到一个空白表格，清除缓存功能会删除一些设置，具体会删除哪些设置会在后面说到。（现在还没写这部分）
注意：因为清除缓存功能可以替代原来的清除默认设置，故“清除默认设置”功能已被删除。
 - (4) 部落定制：第一点说到的 8 个步骤是不是听起来很恐怖？别怕，在这里可以关闭自己用不到的功能。

按照人名和标签区分人员各有什么优缺点

这是赛季汇总模板对人员的两种不同区分方法。

按照人名区分的优点：

1. 旧版本没有标签功能，所以按照人名区分可以兼容 v1.7 之前的版本导出的副本。

2. 手动输入战绩的用户一般不输入标签，对这部分人来说，他们只能使用按照人名区分模式。

按照标签区分的优点：

1. 部落内的重复名字可以识别出来。
2. 成员改名后表格可以自适应，不需要手动管理合并的人名。

这两种模式是互补的，一种模式的优点就是另一种的缺点，大家可以根据自己的情况设置。

是否还在部落信息是怎么得到的

这个信息根据成员信息模板中的数据获得，成员信息模板中存在的成员就在部落，不存在的就不在部落。

联赛战绩模板

基础功能介绍

- 1.导入数据：从网络导入联赛战绩，跟其他表格一样的是你需要输入部落标签。
- 保存副本：将表格中的数据存储在一个单独的表格中(xlsx 格式)，对于联赛战绩模板，如果你只管理一个部落，那么可以不保存。
- 3.表格设置
 - (1)恢复设置：得到一个空白表格
 - (2)联赛功能设置：有 3 个作用，关闭用不到的功能、设置标序号逻辑、设置联赛表的刷新时间。表格里说得清清楚楚，这里不再叙述。
 - (3)颜色填充设置：根据平均得星数标红色或绿色。
- 4.跳转到指定回合：因为 30 人联赛的推出，分回合展示表格数据变多，所以首领们很难找到指定的那一场，该功能可以迅速定位到某一场的开头。

为什么表格中的总得星数与游戏中的显示不一样



排名	名称	胜利之星	摧毁率(%)	进攻
1.	小路	18 ★	663	7/7
2.	阳成在此一游。	17 ★	633	7/7
2.	沉寂	17 ★	633	7/7
4.	血色苍穹	17 ★	625	7/7
5.	中关村	17 ★	618	7/7
6.	青争	17 ★	586	6/6

联赛战绩统计(201905)						
序号	名字	参战次数	总得星数	平均得星数	总被打星数	备注
1	小路	7	19	2.71	2	
2	阳成在此一游。	7	17	2.43	9	
3	沉寂	7	17	2.43	14	
4	血色苍穹	7	17	2.43	12	
5	中关村	7	17	2.43	18	
6	我最流弊	7	16	2.29	5	

从上面两张图可以看到，同样的一个人，游戏和表格中的结果不一样。这是因为游戏中的结果只看补星，而表格中不论是否补星都计入得星数。比如说有人把一个已经被三星的人又三星了一遍，那么表格中计此人得了三星，游戏中为零。

此外，游戏中显示的是截止上一次结束时的数据。比如说现在联赛在打第 5 场，游戏中只显示前 4 场的总结，而表格中把第 5 场中已经出手的也算了进去，这种情况同样会造成游戏和表格中的结果不一致的问题。

为什么分回合展示的序号和游戏中不一样

在 1.9.12 版本之前（不含 1.9.12 版本），表格会按照每个成员在部落中的匹配值排名编号，这正是官方接口提供给我们数据。这

新版本已经默认和地图上的序号保持一致，当然你也可以在“表格设置 -> 联赛功能设置”中改回以前的逻辑。

表格中的 VBA 工程（进阶）

写在前面

1.这个模块是给有一定 Excel VBA 基础的人设计的，表格中使用了大量 VBA 代码，如果你不懂如何处理修改代码后可能会出现各种意外情况，则本人不建议你看这部分内容。

2.下述的定制操作在每次更新后都会失效，除非你手动进行了代码移植。为了避免定制操作失效，本人建议你仅在向成员发布时进行定制，其他时间使用默认逻辑。

3.部分定制内容可能在低版本 Excel 中不受支持，所以本人建议你使用高版本的 Excel。

4.如果你需要对表格进行定制，那你可能需要学习一点 VBA 的基础知识，**你可以在部落管理工具最后一个版本的发布链接中找到**。如果你需要学习 VBA，有一点英文基础是最好的，因为 VBA 的语法像是说英语。

《别怕，Excel VBA 其实很简单》_ExcelHome（第 2 版），大小 14.3M，定位入门；

《Excel 2007 VBA 与宏完全剖析》，大小 101.86M，定位虐你。

Excel 2007 之后的版本都差不多，所以就不要再在意这个版本了。

部落管理工具的发布链接：[\(已停更\) 部落管理工具 v1.10.10: 将声明中的网址修改为新版网站](#)。

5.表格使用教程会随着版本更替更新，但是 Word 并未做检查更新的功能，所以建议你随时关注发布地址，本人建议在你下载 Excel 更新的同时下载最新的使用说明。

6. VBA 工程的默认密码为 12345678（如果有的话）

如何忽略更新

将 ThisWorkbook 模块最顶端的 VerCode 常量加 1 即可忽略本次更新。本人不建议你将它调得很大，因为你可能会因此错过一些 bug 修复更新、功能更新，甚至于安全更新。

如何选择性清除缓存？

有时候清除缓存之后自己之前保存的东西消失了，你可以只删除一部分。在窗体的 HelpSystem 模块中，你可以找到 ClearCache_Click 宏。

上面的 arr(i,0)表示缓存的名称，以下是缓存名称和代表的意义对照表。

缓存名称	关键词格式	代表的意义	删除后的后果
BuXingShu	arr(i,0)="BuXingShu"	补星数（部落战和联赛模板）	补星数功能会被打开
ChangeName	arr(i,0)="ChangeName"	合并名字记录	删除后你需要重新设置合并 ID
ClanTag	arr(i,0)="ClanTag"	部落标签（除赛季总结）	你需要在打开表格时重新设置部落标签
Color Requirement	arr(i,0)="Color Requirement"	捐收比标颜色条件（部落战、成	删除后，标颜色条件会恢复为默认值，各个表格的默认

		员信息和联赛模板)	值请参考表格内的说明。
Compatibility Mode	arr(i,0)="Compatibility Mode"	兼容模式 (除成员信息表格)	删除后会重置兼容模式的偏好设置，再次打开表格时会提醒你处于兼容模式
Copy to Clipboard	arr(i,0)="Copy to Clipboard"	导出副本后将 Sheet1 的数据复制到剪贴板	删除后再次导出就不会复制了，除非你在设置中再次开启
DefaultPW	Instr(arr(i,0), "DefaultPW")	默认密码	删除后你需要重新设置默认密码
Defense	arr(i,0)="Defense"	对方最佳进攻 (部落战和联赛模板)	防御情况（对方最佳进攻）功能会被打开
MinSupportedVer	arr(i,0)="MinSupportedVer"	最低支持版本	这个东西是方便开发者找 bug 的，自愿删除
NoticeVer	arr(i,0)="NoticeVer"	已发布公告的序号	如果作者发布了一个只显示一次的公告，则删除后会再显示一次
RepeatedName Tip	arr(i,0)="RepeatedName Tip"	重复名字提醒 (成员信息表格)	删除后，如果自己的部落有重复的名字，则进行提醒
SituationReflash	arr(i,0)="SituationReflash"	联赛形势表的刷新时机	删除后会重置为每月第一次导入数据时刷新
SortLogic	arr(i,0)="SortLogic"	联赛模板分回合展示的标序号逻辑	按照每个人的匹配值在部落中的位置标序号
Tag Division	arr(i,0)="Tag Division"	区分人员模式 (赛季总结)	清除后将会重置为“通过人名区分人员”模式
UsingFunction	arr(i,0)="UsingFunction"	正在使用的功能 (赛季总结)	删除后你需要重新在赛季汇总表格中设置添加或删除功能
VerCode	arr(i,0)="VerCode"	当前版本	出问题后可方便作者调试

例如你想删除合并名字记录，原来的代码是这样的。（摘取赛季总结表格部分，其他表格同理）

找出这段代码：

```
On Error Resume Next
arr = GetAllSettings("Statistics of COC", "GameSeason Summary") '赛季总结表格的缓存
If Not IsEmpty(arr) Then
    For i = 0 To UBound(arr)
        If Instr(arr(i, 0), "DefaultPW") + (arr(i, 0) = "MinSupportedVer") + (arr(i, 0) = "UsingFunction") + (arr(i, 0) = "ChangeName") + Instr(arr(i, 0), "VerCode") = 0 Then
            '含有默认密码、最低支持版本（更新时使用）、正在使用的功能（添加或删除功能内使用）、兼容模式、改名字样的内容不删除
            DeleteSetting "Statistics of COC", "GameSeason Summary", arr(i, 0)
            n = n + 1 '计数器
        End If
    Next
End If
```

把这句找出来：

```
1. If InStr(arr(i, 0), "DefaultPW") + (arr(i, 0) = "MinSupportedVer") + (arr(i, 0) = "UsingFunction") + (arr(i, 0) = "Compatibility Mode") + InStr(arr(i, 0), "ChangeName") = 0 Then
```

如果要删除合并名字记录，则去掉 ChangeName 字样，这句代码就变成了这样：

```
1. If InStr(arr(i, 0), "DefaultPW") + (arr(i, 0) = "MinSupportedVer") + (arr(i, 0) = "UsingFunction") + (arr(i, 0) = "Compatibility Mode") = 0 Then
```

如果需要添加忽略的关键词，则在“=0”前面带一个加号，在按照格式填写，最后整体带括号，如：

```
If InStr(arr(i, 0), "DefaultPW") + (arr(i, 0) = "MinSupportedVer") + (arr(i, 0) = "UsingFunction") + (arr(i, 0) = "Compatibility Mode") + (arr(i, 0) = "ClanTag") = 0 Then
```

表格从网络导入的数据是从哪里拿到的

官方 API 提供了相关数据，详见：

<http://developer.clashofclans.com>

每次刷新联赛战绩时显示的游戏技巧是哪里来的？

这部分内容在窗体 ProgressOfWorksUF 的加载事件中，下面贴出部分代码供查询。

```
1. Select Case num
2. Case 1
3.     gameSkill= "在你打鱼或打部落战时，长按部落徽章标志或者攻城机器图标可以知道援兵是什么。"
4. Case 2
5.     gameSkill= "联赛奖章最多 2500，超出部分 10 个奖章兑换 1 宝石（是不是很黑）。"
6. Case 3
7.     gameSkill= "为什么高手不用狗球却带气球？只有两个原因：1.引搜空地雷，2.收尾"
8. Case 4
9.     gameSkill= "前戏第一波最好不要在角落下兵，因为进去后容易分兵，而且在外围很容易跑散。"
10. Case 5
11.    gameSkill= "对于法师塔离墙只有三格的地方要小心，因为这样的放置十分克制女巫。"
12. Case 6
13.    gameSkill= "无论什么常规流派都要考虑收尾，缺少恰到好处的收尾可能导致高百分比两星的尴尬。"
```

14. Case 7

15. gameSkill= "如果你仔细观察，你会发现兵种物不是打在建筑物占地边缘的，而是边缘里面一点的部分，这个部分就叫“判定面积”。但是只要伤害触碰到“占地面积”，哪怕是边缘也可以遭受全额伤害。"

16. Case 8

17. gameSkill= "新版本调整了援兵出兵顺序，先根据容量从小到大出，若容量相同，以单位内部 ID，从先到后（大致上按照兵种的推出顺序）。最后才是等级，从低到高。"

18. Case 9

19. gameSkill= "传奇杯采用了全新的奖杯机制：得失的奖杯只取决于星星和百分比。0 星获得 1-4 杯，1 星获得 5-15 杯，两星获得 16-32 杯，三星直接 40 杯。"

20. Case 10

21. gameSkill= "英雄技能提高的伤害和狂暴提高的伤害叠加取伤害加成百分比最高的一个。"

22. Case 11

23. gameSkill= "大守护者的永恒书卷技能既不能阻止部队被隐形弹簧弹飞，也不能使炸弹人在攻击城墙后存活，还不能阻止攻城训练营和滚木车掉血。"

24. Case 12

25. gameSkill= "大守护者的跟随机制是与大部队一起进攻同一个目标，而不是把大部队覆盖到光环内。"

26. Case 13

27. gameSkill= "选择天女前戏注意大本营那边极有可能会搜空地雷；另外因为选择从天鹰进攻是常见的路，敌人会预料到这一点有意下搜空地雷。"

28. Case 14

29. gameSkill= "普通的毒药对英雄的效果只有 5%（对防守状态下的大守护者无效），14 级大本营爆炸后的毒药法术可对英雄造成全额伤害。"

30. Case 15

31. gameSkill= "打鱼时低本打高本没有加成，反之则有处罚。越一级为 80%，两级 50%，三级 25%，四级 5%，后面的别想了。"

32. Case 16

33. gameSkill= "虽然创建部落只需要 4 万金币，但是从选择创建部落到强盛要花的代价远高于这个值。"

34. Case 17

35. gameSkill= "熔岩猎犬是很不错的部落城堡守军。大狗状态虽然几乎无法造成伤害，但可以吸收大量的攻击。并且爆开后的成群小狗也可以对攻击者造成大量伤害。"

36. Case 18

37. gameSkill= "当天使和独角同时给部队回血时，独角的奶量不会打折扣。"

38. Case 19

39. gameSkill= "在部落竞赛中，清理夜本的高草丛也可以完成清除障碍物的任务。"

40. Case 20

```

41.    gameSkill= "部落奖杯的计算方法是：先以 10 人一组排序，从高到底每组
        分别为 50%，20%，12%，10%，3%"
42. Case 21
43.    gameSkill= "蝙蝠和骷髅不会触发陷阱，但不能免疫陷阱伤害。其他飞行单
        位仍然可以触发红雷，并把红雷拉到蝙蝠上。"
44. Case 22
45.    gameSkill= "多个天使治疗同一目标时，治疗量有衰减。如果使用了 5 个以
        上的天使，那治疗效果已经增加不了多少了。"
46. Case 23
47.    gameSkill= "飞盾战神的攻击偏好是防御建筑，但即使场上还有防御建筑，
        盾神的普攻也会打已经进入战斗状态的敌方英雄、敌方援军和陷阱骷髅。"
48. Case 24
49.    gameSkill= "进出各种部落打广告的广告狗都是机器人，因此各位（副）首
        领们没有必要在部落简介里面写“广告狗勿扰”等字眼，那是对机器人弹琴。"
50. Case 25
51.    gameSkill= "如果部落同时满足以下条件，则广告狗光临：(1)“任何人都可
        加入”的部落；(2)发言较活跃的部落；(3)人数达到一定数量。"
52. Case 26
53.    gameSkill= "升级实验室期间，之前在实验室内正在进行的升级会正常继
        续，且实验室的升级和实验室内的项目升级都可以使用宝石或魔法书完成。但实验
        室正在升级时，无法开始新的兵种或法术升级。"
54. Case 27
55.    gameSkill= "隐形法术可作用于自己和敌人，但无法隐形城墙和攻城载具。
        也就是说隐形法术敌我不分！"
56. Case 28
57.    gameSkill= "12 级及以上的大本营激活后既属于资源类建筑，也属于防御建
        筑。"
58. Case 29
59.    gameSkill= "如果你只知道一个人的名字，不知道标签，怎么找到这个人
        呢？访问 www.clashofstats.com 即可。对了，表格作者还参与了中文版本的翻
        译。"
60. Case 30
61.    gameSkill= "表格作者搞了个网站：www.cocservice.top，以后看升
        级数据、优质攻略就到这里了。"
62. Case Else
63. End Select

```

关于作者

作者的信息

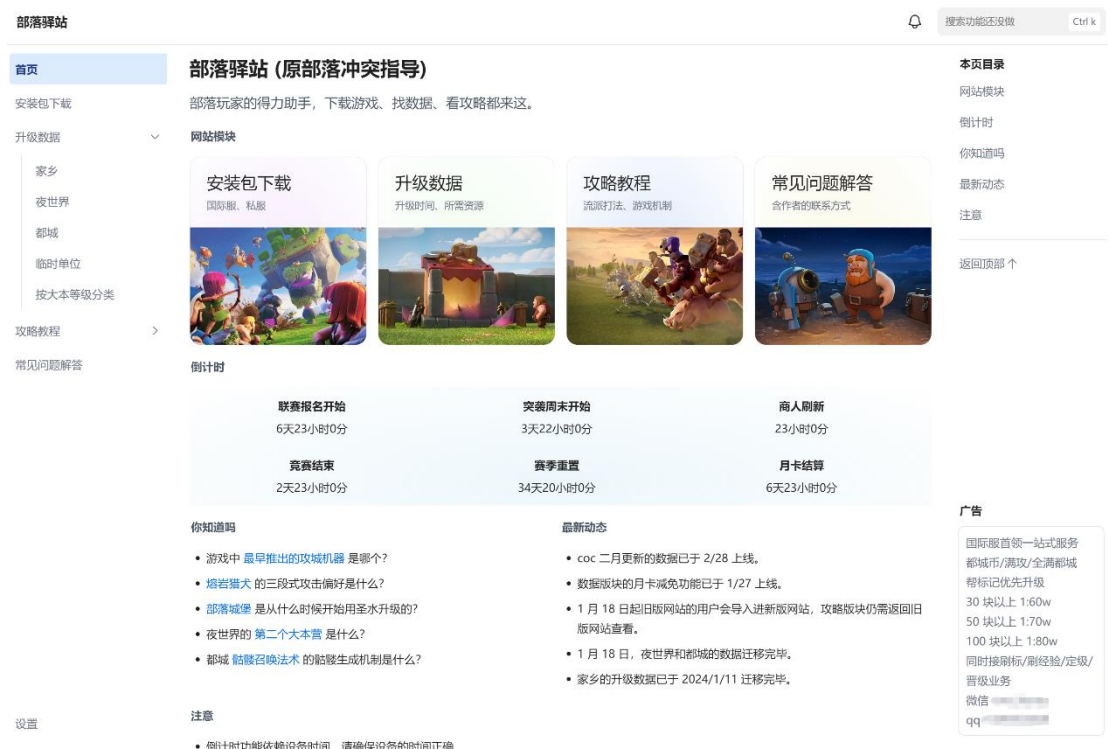
部落管理工具由部落驿站（原部落冲突指导）的第一任作者开发和维护。由于作者早就不维护这个工具了，不希望被打扰，因此我们不再提供作者的联系方式。

作者参与或开发的其他项目

1. 作者自己的网站：[部落驿站（原部落冲突指导）](#)

这是个部落冲突这个游戏的专用网站， 以下给出几张截图。

以下截图是作者参与的最后一套设计方案， 如果见到其他设计， 那就跟作者无关了。



部落驿站

搜索功能还没做Ctrl k

首页

安装包下载

升级数据

家乡

夜世界

都城

临时单位

按大本等级分类

攻略教程

常见问题解答

设置

首页 > 升级数据 > 家乡

升级数据 (家乡)

如需查看其他村庄 (夜世界、都城) 的内容, 请使用左侧菜单栏。

英雄科技建筑

英雄

野蛮人之王

弓箭女皇

大守护者

飞雷战神

战宠

莱希

闪电

大牦

独角

冰牙

地兽

猛犸

凤凰

灵狐

英雄装备

野蛮人木偶

狂暴药水

地震金靴

嗜血胡须

巨型手套

弓箭手木偶

隐形药水

巨型箭矢

天使木偶

冰封箭矢

永恒书卷

生命宝石

狂暴宝石

治疗书卷

巨大火球

追踪飞雷

皇家宝石

野猪骑士木偶

本目录

英雄

战宠

英雄装备

返回顶部

广告

国际服首领一站式服务
都城/满级/全满都城
帮标记优先升级
30 块以上 1:60w
50 块以上 1:70w
100 块以上 1:80w
同时接刷标/刷经验/定级/
晋级业务
微信
qq

2.www.clashofstats.com 的中文翻译

Clash of Stats 是一个很好的查人网站, 根据某人的名字就可以找到这个人。因为该网站之前的翻译不够理想, 有不少机翻, 所以作者参与了翻译。