GRATIS FÜR DICH

DEIN CLIMB-PLAN



Die 3 Dinge, die ich bei jedem Coaching-Schüler zuerst prüfe – und die kleinste Änderung, die dir schnell LP bringt.



CRAZYSLAYT
Coach bei TFTClimb
CHALLENGER SEIT SET 15

BEVOR DU LOSLEGST

Wenn jemand auf seinem Rang festhängt, gibt es dafür immer einen Grund. Meistens ist es nicht die eine falsche Comp, sondern die Fundamentals. Je besser die werden, desto höher wirst du gerankt.

Genau diese Basics schaue ich mir im Coaching als Erstes an – und mit diesem Plan kannst du das bei dir selbst machen.

1 WORAUF ICH IM REPLAY ALS ERSTES SCHAUE

Stage 1 und die Augment-Wahl auf 2-1. Hier entscheidet sich schon mehr, als die meisten denken.

- **Werden die richtigen Units gehalten?** Wer in Stage 1 wahllos kauft und verkauft, hat auf 2-1 kein klares Board.
- **Wird das Board ehrlich bewertet?** Wie stark bin ich wirklich – reicht das für eine Win Streak oder nicht?
- **Werden auf 2-1 4 Gold aus dem Fenster geworfen?** Leveln ohne Grund, nur um eine Unit mehr zu spielen, und dann trotzdem verlieren. Das sehe ich ständig.
- **Passt die Augment-Wahl zum Board?** Starkes Board → Tempo. Schwaches Board → Econ und Lose Streak. Nicht irgendwas dazwischen.

Scouting kommt bei mir erst danach. Das ist eher etwas für Spieler, die schon ein bisschen besser sind – du musst wissen, wonach du schaust, sonst bringt es dir nichts.

DEIN CHECK Schau dir bei deinen letzten drei Partien nur Stage 1 und 2-1 an. Hast du jedes Mal gewusst, ob du auf Tempo oder auf Econ spielst?

2 DIE DREI CHECKS, WENN JEMAND NICHT WEITERKOMMT

CHECK 1 DEIN GAMEPLAN

Was ist dein Plan in der Partie – und passt er zur Lobby?

- Willst du eine Comp **auf jeden Fall** spielen, egal was kommt?
- Spielst du eine Line, die **highly contested** ist und im Moment gar nicht geht, weil du die Units early nicht bekommst?
- Oder spielst du eine semi-optimale Line, obwohl es etwas Besseres gäbe?

DEIN CHECK Schreib nach jeder Partie in einem Satz auf, was dein Plan war und ab wann du ihn hattest. Steht da fünfmal dieselbe Comp, forcest du.

CHECK 2 DEINE ITEMS

- **Slammst du überhaupt?** Viele halten Komponenten auf der Bank, ohne sie zu bauen – und haben die Power dann einfach nicht.
- **Verteilst du richtig?** Carry-Items auf den Carry, Tank-Items auf den Tank, nicht alles verstreut.
- **Wann slammst du?** Zu spät gebaut ist genauso Power verschenkt wie falsch gebaut.

DEIN CHECK Schau dir eine Partie an, in der du auf Tempo gespielt hast: Lagen Komponenten auf der Bank, während du Runden verloren hast? Dann hast du Power verschenkt. In einer Lose Streak darfst du sie halten – spätestens bei deinem Rolldown (bei Fast 8 auf 4-2) slammst du dann alles.

CHECK 3 DIE RICHTIGEN ENTSCHEIDUNGEN FÜR DEINE COMP-ART

Jede Spielweise hat ihre eigenen Regeln – Reroll, Fast 8 und Fast 9 funktionieren komplett unterschiedlich.

- **Augments:** Passen sie zu deiner Comp-Art?
- **Roll-Timings:** Rollst du dann, wenn deine Spielweise es verlangt?
- **Level-ups:** Levelst du, um Kämpfe zu gewinnen – oder einfach, weil Gold da ist?
- **Tempo:** Hast du genug Tempo, um überhaupt Fast 9 zu gehen?

DEIN CHECK Nimm dir für eine Woche eine Spielweise vor und lies dazu den passenden Guide auf tftclimb.com. Dann prüfst du nach jeder Partie: Habe ich auf den Timings gerollt und gelevelt, die dort stehen?

3 DIE KLEINSTE ÄNDERUNG, DIE DIR SCHNELL LP BRINGT



Spiel mehr für Tempo – und hab keine Angst, Items zu slammen.

Ich sehe ganz oft, dass nur die Items geslammt werden, die in einem Guide stehen. Statt selbst zu überlegen: Kann meine Unit nicht auch ein anderes Item-Paar tragen? Damit fährst du dich fest.

Gerade bei Fast 8 kannst du früh viele verschiedene Items slammen. Ob Geistessicht oder Warmogs Rüstung, ob früh Klinge des Todes, Klinge der Unendlichkeit oder Riesenschlächter – das ist im Early Game nicht schlimm, solange es deine Item-Economy nicht kaputt macht. Und bleib danach flexibel: Nur weil du ein bestimmtes Item geslammt hast, musst du nicht auf Biegen und Brechen in eine Line rein.

DEIN CHECK Spielst du in deinen nächsten Partien auf Tempo, slamm dein erstes Item, sobald du ein brauchbares Paar hast – auch wenn es nicht das perfekte Item aus dem Guide ist.

4 DER GRÖSSTE FEHLER IN DEINEM RANG



EISEN BIS SILBER

DU SPIELST OHNE PLAN DRAUFLOS

Das Spiel ist noch nicht verstanden, und das ist überhaupt nicht schlimm. Lern die Grundmechaniken: Gold und Zinsen, Leveln, Items, Aufstellung.

Dein Check: Kannst du nach einer Partie erklären, warum du auf welchem Level gerollt hast?



GOLD UND PLATIN

DU SPIELST EINE COMP BLIND

Comp gewählt, Augments ohne Plan, null Flexibilität. Und du weißt oft nicht, warum gerade etwas anderes besser wäre.

Dein Check: Frag dich bei jedem Augment: Warum dieses – und was fehlt meinem Board?



SMARAGD UND DIAMANT

ITEMS UND AUGMENTS SIND NOCH NICHT SAUBER

Items werden schlecht verteilt und geslammt. Auf 2-1 ein Item-Augment ohne gutes Board oder ein Level, das du nicht brauchst – dann fehlen dir später die Zinsen. Mit drei Comps, die du sicher spielst, kommst du trotzdem auf Master.

Dein Check: Hast du auf 2-1 gelevelt? Dann prüf, ob du die zwei Runden danach wirklich gewonnen hast.



AB MASTER

DIR FEHLT DIE VOLLE FLEXIBILITÄT

Den Spot richtig erkennen und entscheiden, welche Line du spielen kannst. Ab Grandmaster wird jedes Level hinterfragt: Level ich auf 2-5? Muss ich auf 3-5 auf Level 7?

Dein Check: Schreib dir nach jeder Partie auf, welche zwei Lines du auf 3-2 hättest spielen können.

5 DEIN PLAN FÜR DIE NÄCHSTEN 5 PARTIEN

1. Auf 2-1 entscheiden: Tempo oder Econ – und dabei bleiben. ☐
2. Keine 4 Gold für ein Level, das dir keinen Kampf gewinnt. ☐
3. Auf Tempo: das erste Item slammen, sobald ein brauchbares Paar da ist. ☐
4. In der Lose Streak: Komponenten halten – und beim Rolldown alles slammen. ☐
5. Nach jeder Partie ein Satz: Was war mein Plan, und ab wann? ☐

MEHR DAZU AUF TFTCLIMB.COM

- **Augments Guide** – Item, Econ oder Kampf: was du auf 2-1, 3-2 und 4-2 nimmst.
- **Items Guide** – wann du slammst und wer welche Items bekommt.
- **Rolldown Guide** – wann du rollst und wann du aufhörst.

Alle Guides findest du kostenlos unter **tftclimb.com/guides**.

SOLL ICH MIR DEINE PARTIEN SELBST ANSCHAUEN?

In einer Einzelstunde gehen wir genau diese Punkte an deinen eigenen Replays durch und finden heraus, warum du gerade nicht weiterkommst: 10–15 Minuten Fundamentals, dann rund 45 Minuten deine Partien. Auf Discord, auf Deutsch oder Englisch.

EINZELSTUNDE BUCHEN → TFTCLIMB.COM/COACHING



VIEL ERFOLG BEIM CLIMBEN!

Dein CrazYSlayt