1. 垂直走位

看到对面技能过来之后，垂直于技能左右走位。（从数学上来讲，垂直走位躲掉的几率也是最大的。）

对于机器人的钩子，锤石的钩子，火男的Q等等一条直线的控制技能适用。

比如躲豹女的Q，视频实例：

<http://qt.qq.com/v/hero/index.html?game_id=2103041&file_uuid=6099f1e47deb430489fa0dcd95e1b2ef>

首先躲Ez的大招，ez大招范围太宽，垂直走位有时候躲不掉，需要提前预判。

接着躲ez的q，豹女的两发q，都是用的垂直走位。

1. 往前走位

洛的Q，娜美的Q。可以反其道而行之，往前走位。

往前走位适用于躲了控制就能反打，或者左右被其它英雄或者技能伤害等等封路了。否则还是采用垂直走位。

<http://qt.qq.com/v/hero/index.html?game_id=2103041&file_uuid=ff8e445cf84549e38e22dbe2375ee651>

00:17秒，就是向前走位，这种技能，都会在地上形成一个圈圈，你看到圈圈的印记，就可以往前走了。这里要说一点，为什么要往前走，而不是往后走，因为对方往往会预判你往后走，往你身后一点丢技能。比如躲曙光大招，往后走基本上死路一条。不过躲曙光大招跟适合勾引预判走位。

1. 勾引预判走位

用走位去勾引对方交出技能，预判对方怎么判断你的走位，从而躲掉技能。

<http://video.duowan.com/play/8877271.html>

注意看吸血鬼和女警的左右摇摆，往左走勾引你打我左边，我又往右走。当然里面还有垂直走位。比如打锤石，想上去打架，就往左前方走过去，然后等他出钩时往右后方走，再往左走躲E。

1. 战略性走位，等对方关键伤害和技能打完后进场。（从前到后越来越难，这是最难的，打团最需要这个走位）

Uzi等大嘴w将要消失的瞬间（31分43秒），果断进场一打三。之前大嘴在喷uzi的卡萨，毕竟手短。如果之前就强行上，应该会被喷死。

<http://v.huya.com/play/30563571.html>