

## ポケモンGoPvP season7

注意：あくまで動き方の一例としての参考用、個人の経験に基づく資料ですので不備もありますがご了承ください！自分で良いと思う立ち回りに是非改良どうぞ！

だむばメモmk-IV

2021/05/14更新 freedom9292作

[https://twitter.com/freedom\\_9292](https://twitter.com/freedom_9292)

| リーグ  | パーティ  |
|------|---|
| マスター | CP 3593 CP 3225 CP 3677<br>MメルメタルFFE MカビゴンFFF MギラティナFFE |

| メルメタル構成                              | カビゴン構成                            | ギラティナ構成                                   |
|--------------------------------------|-----------------------------------|---|
| ①でんきショック 5<br>②いわなだれ 80<br>③ばかぢから 85 | ①したでなめる 8<br>②ののかかり 12<br>③じしん 15 | ①シャドークローキー 8<br>②あやしいかぜ 12<br>③シャドーボール 15 |
| でんきショック ゲージ増9                        | したでなめる ゲージ増3                      | シャドークローゲージ増8                              |
| いわなだれ ゲージ消費45                        | ののかかり ゲージ消費35                     | あやしいかぜ ゲージ消費45                            |
| ばかぢから ゲージ消費40                        | じしん ゲージ消費65                       | シャドーボールゲージ消費55                            |

注)個体値はある程度上位前提の対面結果、可能であればメルメタギラオリにリボンを

S: シールド使用

NS: シールド使用しない

プラフ: シールド剥がし狙いのハッタリ

起点: 次に向けて技1でゲージ溜めながら倒す

青矢印比較的安全、黄色矢印普通、赤矢印危険

初手 メルメタル立ち回り 相手の後の()に僕個人のイメージを記載、実際の出し勝、出し負とは異なるので詳細はシミュレーションで↑→

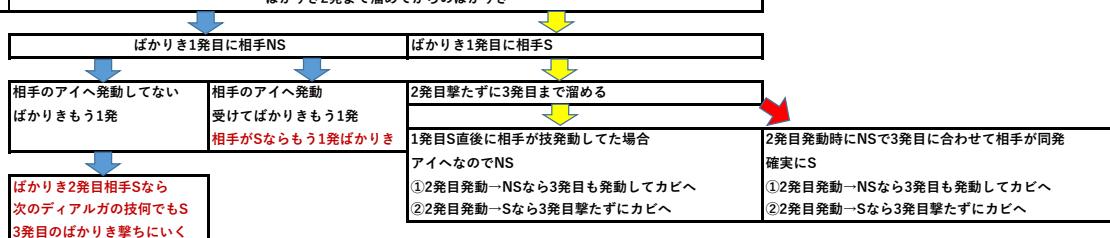
<https://pvpoke-re.com/battle/>

上記twitter(@7even様配布物)より引用

<https://9db.jp/pokemongo/data/5366>

### パターンI

| 相手(有利) | 行動                 |
|--------|--------------------|
| ディアルガ  | ばかりき2発まで溜めてからのばかりき |



#### その他対ディアルガ注意点

①相手が即引きミュウツー

右上エスパーAIコン見えた瞬間で問答無用でギラティナオリジンで追いかけます、サイコカッター3発以上交代までにいれられたら対面負けと思ってください

1発目あやしいかぜプラフで貼られないということになればそれが一番の負け筋になるので個人的にはサイプレ2発目までにシャドボ、そこからあやしいかぜ即撃ち推奨

②相手が即引きグラードン

右上じめんAIコン見えた瞬間で問答無用でギラティナオリジンで追いかけます、ばかりき溜まるころに引いてきたらばかりき打ってからOK

③相手が即引きor交代受けギラティナナガナー

メルメタルで1発いわなだれを入れてからカビゴンに引いて中途半端にプラフせずじしんでせめてください。

ただし、カビゴンは多めにゲージを溜めてから相手の交換時間手前で発動をするのがベストです

④相手が即引きor交代受けギラティナオリジン

メルメタルで1発いわなだれを入れてからカビゴンに引いて中途半端にプラフせずじしんでせめてください。

ただし、カビゴンは多めにゲージを溜めてから相手の交換時間手前で発動をするのがベストです

#### ディアルガ採用パーティ例(赤字は主な相手の引き先)

| ディアルガ | ギラティナO | メルメタル |
|-------|--------|-------|
| ディアルガ | ミュウツー  | グラードン |
| ディアルガ | ミュウツー  | カイオーガ |
| ディアルガ | カイオーガ  | グラードン |
| ディアルガ | ランドロス  | グラードン |
| ディアルガ | ギラティナA | バルキア  |
| ディアルガ | ギラティナA | カイオーガ |

### パターンII

| 相手(天国) | 行動                            |
|--------|-------------------------------|
| トゲキックス | 基本的に少し余分にゲージ抱えつつ交代受けケアしていわなだれ |



#### その他対トゲキックス注意点

①相手が即引きディアルガ

パターンIのディアルガ戦と同様の動き、但し基本的にかみなり以降での発動はS、受けついでるのはアイへのみ

②相手が即引きグラードン

右上じめんAIコン見えた瞬間で問答無用でギラティナオリジンで追いかけます、ばかりき溜まるころに引いてきたらばかりき打ってからOK

ほのおのパンチ、じしんの読みあいに気合で勝ってください

③相手が即引きカイオーガ

右上みずAIコン見えた瞬間で問答無用でギラティナオリジンで追いかけます、ばかりき溜まるころに引いてきたらばかりき打ってからOK



④相手が遅れてカイオーガ

ばかりき打ってから、ギラティナオリジン引き、たきのぼり9回目に合わせてシャドーボール、相手NSならそれで落ちます  
相手そこでSならふぶき撃つ可能性が高いので自分もSはって起点にしつつ倒す

⑤相手が即引きギラティナアナザー

メルメタルで1発いわなだれを入れてからカビゴンに引いて中途半端にラフせずじしんでせめてください。  
ただし、多めにゲージを溜めてから相手の交換時間手前で発動をするのがベストです

⑥相手が即引きギラティナオリジン(ほぼ勝ち確定)

メルメタルでなだれ1発分だけゲージ貯めてから撃たずにカビゴン引きでペロペロしてください  
のしは撃たずにじしんでスワイプはグレートのはじめぐらいでとめておけば、後続何回ともじしん発動も可能な状態

トゲキッス採用パーティ例(赤字は主な相手の引き先)

|       |        |        |
|-------|--------|--------|
| トゲキッス | ギラティナA | グラードン  |
| トゲキッス | ギラティナA | ガブリアス  |
| トゲキッス | ディアルガ  | ギラティナO |
| トゲキッス | ディアルガ  | グラードン  |

パターンIII

| 相手(不利だがほぼ互角)              | 行動       |
|---------------------------|----------|
| カイオーガ                     | 即撃ちばかぢから |
| カビゴンに引く、カビになみのり撃たれてもNS、以上 |          |

その他対カイオーガ注意点

①相手がディアルガ引き

カビゴンが先に着地しているので相手のりゅうせいぐんより、自分のじしんがたまるのが先  
じしんまでに撃ってきたらアイへ確定NS、のしとじしんがそれぞれ間に合うのでどちらを先に撃つか好みで

カイオーガがなみのり撃って引きなら片方しかうてないのでじしん撃ってください、それはいってシールドはれば対面もとれます

②その他

ディアルガ以外とんできしたこと記憶にほぼないんで気合で乗り切ってください、以上

カイオーガ採用パーティ例(赤字は主な相手の引き先)

|       |       |        |
|-------|-------|--------|
| カイオーガ | ディアルガ | トゲキッス  |
| カイオーガ | ディアルガ | グラードン  |
| カイオーガ | ディアルガ | ギラティナO |

パターンIV

| 相手(互角)   | 行動                 | 注)これは自分と相手のメルメタルの個体値次第で動き変化 |
|--|--------------------|-----------------------------|
| メルメタル  | ばかりき2発まで溜めてからのばかりき |                             |
| ばかりき1発目自分先発動   |                    |                             |
| 相手S<br>相手のばかりき同時発動<br>自分Sでギラorカビ投げ                     |                    |                             |
| 相手NS<br>相手発動してない<br>2発目も即撃ち                            |                    |                             |
| 相手Sで同発ばかりき<br>自分Sでギラorカビ投げ                             |                    |                             |
| 相手の技がばかりき<br>自分S、相手SでもNSでも<br>ギラorカビゴン投げ               |                    |                             |
| 相手の技がいわなだれ<br>自分S、相手SでもNSでも<br>ギラorカビゴン投げ              |                    |                             |
| 注2)ギラorカビの引き先は環境に裏カビ少なければギラティナオリジン、そうでない場合はばかりきにカビ差し出す |                    |                             |

その他対メルメタル注意点

①環境から裏カイリュー、ディアルガが減った場合

なおかつ攻撃が勝っている場合、シールド同数で対面とて基本は後続見えた瞬間にカビゴン投げ

②裏からギラティナ交代受けが相手に増えてきてる場合

ばかりき交代受けされたらカビで追いかけるというありがたいやつ

メルメタル採用パーティ例

|       |       |        |
|-------|-------|--------|
| メルメタル | ディアルガ | カイリュー  |
| メルメタル | ディアルガ | ギラティナO |
| メルメタル | ディアルガ | ギラティナA |
| メルメタル | ディアルガ | ミュウツー  |
| メルメタル | バルキア  | カイリュー  |
| メルメタル | カイリュー | ギラティナO |

パターンV

| 相手(地獄) | 行動                |
|--------|-------------------|
| グラードン  | 即撃ちばかぢからからのカビゴン引き |

その他対グラードン注意点

相手が引かずにグラードンでじしんまで溜めて撃ってきてもシールド貼りません！

高確率でディアルガ引いてくるのでじしん1発うって退場しましょう！

相手がアイへ即撃ちの場合、じしんがたまる前にとんできてそれを受けると死ぬのでシールドはってじしんでシールドをはがすor対面をとる

一番可能性が高いのはグラードン、ミュウツー、ディアルガです。ディアルガを呼べたらメルメタルの扱いは基本的に難でOK、ギラオリに全てをかける

じしんが入ったあとで相手アイへならこちらNSで残りHPメルメタルで起点にこれが出来れば勝つ確率大です。

グラードン採用パーティ例

|       |       |        |
|-------|-------|--------|
| グラードン | ディアルガ | ミュウツー  |
| グラードン | ディアルガ | ギラティナO |
| グラードン | ディアルガ | マンムー   |
| グラードン | メルメタル | ミュウツー  |

| パターンVI   |   |   |  |  |
|--|---|---|--|--|
| 相手(地獄)   | 行動  |   |  |  |
| ガブリアス  | 即撃ちばかりからからのカビゴン引き                                     |   |  |  |
| その他対ガブリアス注意点   |   |   |  |  |
| カビゴンにすなじこくorげきりんとんでくると思いますが、すなじこくにはると絶望的なので基本はNSで                              |   |   |  |  |
| パターンVII  |   |   |  |  |
| 相手(ほぼ互角)   | 行動  |   |  |  |
| ミュウツー  | 様子見ついわなだれ、途中からほぼ即撃ち                                   |   |  |  |
|  | サイコカッター9回未満に相手発動                                      | サイコカッター9回以上で相手発動                                      |  |  |
|  | 自分NS<br>もしくはS1枚同士で対面とりにいく<br>極力S使いきらない方が良い(裏グラとめなくなる) | 相手の技がきあいだま<br>自分でとめていわなだれ2回はいれば<br>カビでペロペロして残り削ってください |  |  |
|  |   | 相手の技がきあいだま<br>自分NS<br>ほぼ投了                            |  |  |
| その他対ミュウツー注意点   |   |   |  |  |
| 交代受けで受かってるポケモンがないので気合で読み合いに勝ってください   |   |   |  |  |
| 裏グラードンが減っている環境の場合、ディアルガ、〇〇〇のパターンが多いのでその場合はメルメが裏とも戦える可能性大なため、途中でS貼りつつカビゴンを投げつける |   |   |  |  |
| ミュウツー採用パーティ例   |   |   |  |  |
| ミュウツー  | ディアルガ   | グラードン   |  |  |
| ミュウツー  | ディアルガ   | ギラティナO  |  |  |
| ミュウツー  | ディアルガ   | カイオーガ   |  |  |
| ミュウツー  | ディアルガ   | メルメタル   |  |  |
| ミュウツー  | ディアルガ   | バルキア  |  |  |
| パターンVIII   |   |   |  |  |
| 相手(不利)   | 行動  |   |  |  |
| ギラティナオリジン  | 環境に合わせて引き先検討  |   |  |  |
|  | 裏カビゴンが少ないと感じる場合                                       | いわなだれ1回発動   |  |  |
|  | 即ギラティナオリジン  | シャドクロ7~9回目あたりで<br>交代受け狙いでカビゴン投げ                       |  |  |
| その他対ギラティナオリジン注意点   |   |   |  |  |
| ①ギラティナ投げで裏からディアルガ  |   |   |  |  |
| シャドーボール当ててから間に合えばあやしいかぜ、一応アイへはってあやかぜ撃って対面とりにいくのも選択肢としては有                       |   |   |  |  |
| ただし、その場合相手もシールドはって対面とってくる可能性大  |   |   |  |  |
| そこからのメルメタルvsディアルガは、ディアルガの技にシールドはって起点にするか(相手シールドアド1)or最速で倒すか                    |   |   |  |  |
| ギラティナO採用パーティ例  |   |   |  |  |
| ギラティナO   | ディアルガ   | トゲキッス   |  |  |
| ギラティナO   | ディアルガ   | メルメタル   |  |  |
| ギラティナO   | ディアルガ   | ホウオウ  |  |  |
| ギラティナO   | ディアルガ   | グラードン   |  |  |
| ギラティナO   | メルメタル   | グラードン   |  |  |
| ギラティナO   | メルメタル   | トゲキッス   |  |  |
| ギラティナO   | ミュウツー   | メルメタル   |  |  |
| ギラティナO   | ミュウツー   | トゲキッス   |  |  |
| パターンIX   |   |   |  |  |
| 相手(不利)   | 行動  |   |  |  |
| ドサイドン  | ばかりき即撃ち、カビゴン引き  |   |  |  |
| その他対ドサイドン注意点   |   |   |  |  |
| ドサイドンがカビゴンに何か撃ってから引いていくこともありますが、僕の場合はNS。そこはお好みで試してください                         |   |   |  |  |

| パターンX  |   |   |  |  |
|--|---|---|--|--|
| 相手(天国)   | 行動  |   |  |  |
| カイリュー  | 基本的に少し余分にゲージ抱えつつ交代受けケアしていわなだれ、自分はNS                     |   |  |  |
| その他対カイリュー注意点   |   |   |  |  |
| <p>①相手が即引きディアルガ<br/>パターンIのディアルガ戦と同様の動き、但し基本的にかみなり以降での発動はS、受けていいのはアイへのみ</p> <p>②相手が即引きグーラードン<br/>右上じめんアイコン見えた瞬間で問答無用でギラティナオリジンで追いかけます、ばかりき溜まるころに引いてきたらばかりき打ってからOK<br/>ほのほのパンチ、じしんの読みあいに気合で勝ってください</p> <p>③相手が即引きカイオーガ<br/>右上みずアイコン見えた瞬間で問答無用でギラティナオリジンで追いかけます、ばかりき溜まるころに引いてきたらばかりき打ってからOK</p> <p>④相手が遅れてカイオーガ<br/>ばかりき打ってから、ギラティナオリジン引き、たきのぼり9回目に合わせてシャドーボール、相手NSならそれで落ちます<br/>相手そこでSならふぶき撃つ可能性が高いので自分もSはって起点にしつつ倒す</p> <p>⑤相手が即引きギラティナアナザー<br/>メルメタルで1発いわなだれを入れてからカビゴンに引いて中途半端にプラフせずじしんでせてください。<br/>ただし、多めにゲージを溜めてから相手の交換時間手前で発動をするのがベストです</p> <p>⑥相手が即引きギラティナオリジン(ほぼ勝確定)<br/>メルメタルでなだれ1発分だけゲージ貯めてから撃たずにカビゴン引きでペロペロしてください<br/>のしは撃たずにじしんでスワイプはグレートのはじめぐらいでとめておけば、後続何回ともじしん発動も可能な状態</p> |   |   |  |  |
| カイリュー採用パーティ例   |   |   |  |  |
| カイリュー  | ミュウツー   | メルメタル                                       |  |  |
| カイリュー  | ミュウツー   | ドリュウズ                                       |  |  |
| カイリュー  | グラードン   | ランドロス                                       |  |  |
| カイリュー  | グラードン   | メタグロス                                       |  |  |
| カイリュー  | グラードン   | メルメタル                                       |  |  |
| カイリュー  | メルメタル   | ドリュウズ                                       |  |  |
| パターンXI   |   |   |  |  |
| 相手(若干有利)   | 行動  |   |  |  |
| カビゴン   | ばかりき2発まで溜めてからのばかりき(MAXまで溜めるとじしん撃たれるリスク有、ショック9回時で良いと思う)  |   |  |  |
|  | ばかりき1発目に相手NS  | ばかりき1発目に相手S                                 |  |  |
|  | 相手同発しない<br>ばかりきもう1発                                     | 相手の同発<br>受けたばかりきもう1発                        |  |  |
|  | 相手のS、NS関係なくカビへ  | 相手のS,NS関係なくカビへ                              |  |  |
|  | 2発目のばかりき撃つ  |   |  |  |
|  | 相手の技が同時発動していない<br>その時点でカビゴンに引き、ばかりきでも受けても良い             | 相手の技が同時発動<br>のし読みならNS、ばかりききそうならS<br>その後カビ引き |  |  |
| その他対カビゴン注意点  |   |   |  |  |
| <p>2発目のはかりきに同発でばかりきを合わせられるのが一番嫌です<br/>ばかりき型のカビゴンが多いなら1発目のはかりき後<br/>同時発動じゃなければ2発目撃たず、その時点でカビに引くのも有<br/>そこで相手裏格闘いなのにばかりき撃ってから引かないなら、じしん型の可能性が高いと判断</p>   |   |   |  |  |
| パターンXII  |   |   |  |  |
| 相手(不利)   | 行動  |   |  |  |
| メタグロス  | ばかりき即撃ち、カビゴン引きor即引きカビゴン                                 |   |  |  |
| その他対メタグロス注意点   |   |   |  |  |
| このケースが少ないため不明  |   |   |  |  |
| パターンXIII   |   |   |  |  |
| 相手(地獄)   | 行動  |   |  |  |
| カイリキー  | 即カビゴンに逃げる、以上  |   |  |  |
| その他対カイリキー注意点   |   |   |  |  |
| <p>おそらく引かずにクロチョップとんできますが、1回目ははらず2回目は貼れば相手のしらなければ対面とれます<br/>交代のクールタイムを考慮しても貼って長引かせた方が良い印象</p>   |   |   |  |  |
| パターンXIV  |   |   |  |  |
| 相手(地獄)   | 行動  |   |  |  |
| ロープシン  | 即カビゴンに逃げる、以上  |   |  |  |
| その他対ロープシン注意点   |   |   |  |  |
| <p>おそらく引かずにばくれパンチとんできますが、1回目貼れば相手のしらなければ対面とれます<br/>交代のクールタイムを考慮しても貼って長引かせた方が良い印象</p>   |   |   |  |  |
| パターンXV   |   |   |  |  |
| 相手(やや有利)   | 行動  |   |  |  |
| レシラム   | 基本的に少し余分にゲージ抱えつつ交代受けケアしていわなだれ                           |   |  |  |
|  | ↓<br>S同数はり合えば絶対勝てますが、でんきショック10回目以降に1発目飛んで来たらオバヒで即落ちリスク有 |   |  |  |
| その他対レシラム注意点  |   |   |  |  |
| <p>自分側だけ先にSはらされる可能性有、その場合かみくだくのブラフでも再度かみくだく溜まるまでに、<br/>技のすぐがない限り、いわなだれ追加でもう1発分溜めるので余分に溜めてから交代受けだけ注意しつつ、いわなだれ</p>   |   |   |  |  |

#### パターンXVI

| 相手(有利)  | 行動   |  |   |
|---|--|--|---|
| マンムー  | 余分にためていわなだれ、以降ばかりき、基本的に1発目自分NS                                 |  |   |
|   | 自分いわなだれ、相手NS   |  | 自分いわなだれ、相手S                                     |
| 相手ゆきなだれ<br>でんきショック2発程度<br>余分に撃ってからばかりき<br>Sはされたら以降<br>自分もSでばかりき | 相手じならし<br>でんきショック2発程度<br>余分に撃ってからばかりき<br>Sはされたら以降<br>自分もSでばかりき | 相手ゆきなだれ<br>自分はいわなだれーばかりき<br>2回目のゲージ技には自分もSで同数で対面 | 相手じならし<br>自分はいわなだれーばかりき<br>2回目のゲージ技には自分もSで同数で対面 |
|   |  |  |   |

その他対マンムー注意点

交代受けに注意、裏から出てきたポケモンへの追いかけ方は他と同じ以上  
対面とったらメルメ弱体化してるので裏からギラオリとかでない限り、カビゴンに引き  
ギラオリならわざとメルメ起点にされてからカビゴンあて

#### パターンXVII

| 相手(裏次第) | 行動  |  |  |
|---------|---|--|--|
| ゼクロム    | 基本的にシールド1枚以上同数なら勝てますが、裏ディアルガいそうなら途中でばかりきからの引き検討 |  |  |

その他対ゼクロム注意点

ゼクロムに注意というよりはゼクロムでメルメを消耗させられた結果ディアルガがとまらなくなる可能性が高いので立ち回りに注意、あまり初手ゼクにあたってはいないのでデータがほぼありません、以上

#### ゼクロム採用パーティ例

|      |       |        |
|------|-------|--------|
| ゼクロム | ディアルガ | ギラティナO |
| ゼクロム | ハウオウ  | ミュウツー  |
| ゼクロム | ハウオウ  | ドサイドン  |
| ゼクロム | ミュウツー | メルメタル  |

#### パターンXVIII

| 相手(互角)                                   | 行動  |  |              |
|--|---|--|--------------|
| ハウオウ                                     | やきつくす差し込まれないように注意しつついわなだれ(1発目はでんきショック7回で) |  |              |
|  | 1発目に相手NS                                  |  | いわなだれ1発目に相手S |
| 相手が余分にためてきて<br>先にいわなだれ2発<br>撃てたら最高(まざない) | 相手のじしんS<br>シールド差はつけられるが<br>2発目を相手の2発目より先に | 相手のゲージ技にS  |              |
|  | 相手いわなだれに再びS<br>S2枚目はりきってS2同士で対面とする        | 相手じしんからのブレバ<br>S1同士で対面とれるがメルメ瀕死<br>(裏ディアルガとまらない) |              |

その他対ハウオウ注意点

裏ディアルガが多い場合、やきつくすダメージを抑えるためにカビゴン投げ有り。この場合ブレバからの裏ディアルガいるならディアルガが追いかけてくる可能性が高いです。  
その場合先に着地できているならカビゴンがディアルガにじしんを撃てますが、相手ディアルガがじしんを受けてHP少ないと状況でゲージ技を使用してカビゴンを落とすことになった場合、メルメタルではなくギラティナ側から入ってディアルガを起点にした方が良い可能性も有ります。(裏がギラティナオリジンだった場合、先にゲージ貯めださないと負ける)

#### ハウオウ採用パーティ例

|      |       |        |
|------|-------|--------|
| ハウオウ | ディアルガ | ルギア    |
| ハウオウ | ディアルガ | ミュウツー  |
| ハウオウ | ディアルガ | ギラティナO |
| ハウオウ | ディアルガ | カビゴン   |
| ハウオウ | ドリュウズ | ギラティナO |

#### パターンXIX

| 相手(不利)     | 行動              |  |  |
|------------|-----------------|--|--|
| ランドロス(けしん) | いわなだれ即撃ち、カビゴン引き |  |  |

その他対ランドロス(けしん)注意点

カビゴンでだいちのちから1回目ははりません。そのまま突っ張ってきた場合のしかかりを様子見つつ撃ってください。のしかかりをディアルガで交代受けされないように注意!

#### パターンXX

| 相手(不利)       | 行動              |  |  |
|--------------|-----------------|--|--|
| ランドロス(れいじゅう) | いわなだれ即撃ち、カビゴン引き |  |  |

その他対ランドロス(れいじゅう)注意点

れいじゅう初手と戦った回数が少ないため不明、同発負けるし、ばかちから2発でメルメ落ちきるしかなり危険。カビゴンもばかちから2発耐えないので1回目のばかちからはS使用するしかありません。