

鋼タイプの歴史

ここでは鋼タイプの歴史を書いていってください。
冗談は書かないように。随時追加お願いします。

- **鋼タイプの歴史**
 - **鋼タイプの性能**
 - **攻撃面**
 - **防御面**
 - **鋼タイプの平均種族値**
 - **種族値ランキング**
 - **合計値**
 - **能力別**
 - **種族値ランキング（ワースト）**
 - **合計値**
 - **能力別**
 - **鋼タイプをもつ複合タイプとその主なポケモン**
 - **鋼タイプの主な技**
 - **登場ポケモン早見表**
 - **第1世代**
 - **第2世代**
 - **第3世代**
 - **第4世代**
 - **第5世代**
 - **歴代の主な鋼使い**
 - **ご意見所**
-

鋼タイプの性能

攻撃
面

防御
面

弱点	こおり・いわ	弱点	ほのお・かくとう・じめん
半減	ほのお・みず・でん き・はがね	半減	ノーマル・くさ・こおり・ひこう・エスパー・むし・いわ・ ゴースト・ドラゴン・あく・はがね
無効	なし	無効	どく

天候「すなあらし」のダメージを受けない。
 その他 状態異常「どく」「もうどく」を受けない。
 特性「じりょく」が出ている場合交代が出来ない。

■ 攻撃面

弱点2つ、半減4つ。毒とともに攻めには不向きとされる。
 弱点を突ける相手は全て格闘とかぶっており、よりもよって弱点の多い岩・氷なのでほかで事足りるケースが多い。
 しかも半減されるのが炎・水・電気といったメジャーどころであり、使いどころが少ない。
 攻撃技自体は性能の良いものもあるため、鋼タイプがタイプ一致として使うことが多い。

■ 防御面

防御面は驚異の半減11・無効1と、全タイプで最多の耐性を誇る。
 ドラゴンを唯一半減できるタイプであるため防御が高ければ相手のドラゴンの2ターン目のげきりんを止めることが多い。
 さらに砂嵐や毒が効かず、受けとしては潜在的に最高峰の性能を持ったタイプだと言える。
 鋼タイプのほぼすべてのポケモンの型に受け型が存在することは、その証左であろう。

ただし弱点である炎・格闘・地面はいずれもメジャーなタイプなので、弱点をつかれること自体は少なくない。
 (尤も、鋼に対抗できるからこそ、これらがメジャーとなっている節もあるのだが.....)

鋼タイプの平均種族値

平均値は四捨五入。

	HP	攻撃	防御	特攻	特防	素早	合計
平均	73(71)	98(96)	119(121)	79(72)	91(90)	61(57)	521(507)
最大	110	135	200	150(130)	150	109	680(600)
最小	50	52	60	40	48	20	380

()内は禁止級除外時

一目見て分かるように、異様に防御が高く、異様に素早さが低い。
 まさに鈍足重鋼なイメージが体現できていると言える。

防御力が異常なためか、体力は案外高くはない。

種族値ランキング

合計値

順位	ポケモン	種族値	順位	ポケモン	種族値
1	ディアルガ	680	11	ルカリオ	525
	メタグロス			ダイノーズ	
2	ジラーチ	600	13	ギギギアル	520
	ヒードラン		14	ハガネール	510
	ゲノセクト		15	ドリュウズ	508
6	レジスチル	580	16	ハッサム	500
	コバルオン			ドータケン	
8	ジバコイル	535	18	トリデプス	495
9	ボスゴドラ	530		シュバルゴ	
	エンペルト		20	キリキザン	490

能力別

HP			特攻		
順位	ポケモン	種族値	順位	ポケモン	種族値
1	ドリュウズ	110	1	ディアルガ	150
2	ジラーチ	100	2	ジバコイル	130
	ディアルガ			ヒードラン	
4	ヒードラン	91	4	レアコイル	120
	コバルオン			ゲノセクト	
6	エンペルト	84	6	ルカリオ	115
7	レジスチル	80	7	エンペルト	111
	メタグロス		8	ジラーチ	100
9	フォレトス	75	9	コイル	95
	ハガネール			メタグロス	
攻撃			特防		
順位	ポケモン	種族値	順位	ポケモン	種族値

	メタグロス		レジスチル	
1	ドリュウズ 135	1	ダイノーズ 150	
	シュバルゴ	3	トリデプス 138	
4	ハッサム 130		ドータクン	
5	キリキザン 125	4	ナットレイ 116	
	ディアルガ	6	ヒードラン 106	
6	ゲノセクト 120	7	シュバルゴ 105	
	ボスゴドラ	8	エンペルト 101	
8	ルカリオ 110		ジラーチ	
10	アイアント 109	9	ディアルガ 100	

防御

素早

順位	ポケモン	種族値	順位	ポケモン	種族値
1	ハガネール	200	1	アイアント	109
2	ボスゴドラ	180	2	コバルオン	108
3	トリデプス	168	3	ジラーチ	100
4	レジスチル	150	4	ゲノセクト	99
5	ダイノーズ	145		ルカリオ	
	フォレトス		5	ディアルガ	90
6	エアームド	140		ギギギアル	
	コドラ		8	ドリュウズ	88
9	ナットレイ	131	9	ヒードラン	77
10	コバルオン	129		エアームド	
			10	メタグロス	70
				キリキザン	

種族値ランキング（ワースト）

最終形態のみが対象。

合計値

順位	ポケモン	種族値
1	クチート	380
2	ミノマダム	424
3	エアームド	460
4	フォレトス	465
5	アイアント	484

- 6 ナットレイ 489
- 7 キリキザン 490
- 8 トリデプス 495
- 8 シュバルゴ
- 10 ハッサム 500
- 10 ドータクン

能力別

HP			特攻		
順位	ポケモン	種族値	順位	ポケモン	種族値
1	クチート	50	1	エアームド	40
2	アイアント	58	2	トリデプス	47
	トリデプス		3	アイアント	48
3	ミノマダム	60	4	ドリュウズ	50
	ダイノーズ		5	ナットレイ	54

攻撃			特防		
順位	ポケモン	種族値	順位	ポケモン	種族値
1	トリデプス	52	1	アイアント	48
2	ダイノーズ	55	2	クチート	55
3	ミノマダム	69	3	フォレトス	60
4	ジバコイル	70	4	ハガネール	65
5	レジスチル	75		ドリュウズ	

防御			素早		
順位	ポケモン	種族値	順位	ポケモン	種族値
1	ドリュウズ	60	1	シュバルゴ	20
2	ルカリオ	70		ナットレイ	
3	クチート	85	3	ハガネール	30
4	エンペルト	88		トリデプス	
5	ミノマダム	95	5	ミノマダム	36

鋼タイプをもつ複合タイプとその主なポケモン

複合タイプ	主なポケモン	複合タイプ	主なポケモン
ノーマル	(なし)	飛行	エアームド(1)
炎	ヒードラン(1)	毒	(なし)
水	エンペルト(1)	虫	ハッサム、シュバルゴ、フォレトス他(6)

草	ナットレイ(1)	エスパー	メタグロス、ドータクン、ジラーチ(3)
電気	ジバコイル(1)	岩	ボスゴドラ、トリデプス、ダイノーズ(3)
氷	(なし)	ゴースト	(なし)
地面	ハガネール、ドリリュウズ(2)	ドラゴン	ディアルガ(1)
格闘	ルカリオ、コバルオン(2)	悪	キリキザン(1)

複合12タイプ25種が複合だが、第5世代で+虫が大量増加したため偏りがみられる。耐性の多さゆえか、複合タイプのほとんどの組み合わせで弱点を相殺できている。多くは弱点が1つ~3つで、最多でも+地面の4つ。ただし、4倍弱点を持つものもいるため、その弱点をつかれると脆くなるデメリットも併せ持つ。

攻撃面では、複合することでタイプ一致技による有効範囲が広がる点大きい。防御面を鋼が補い、攻撃面を鋼以外のタイプで補うシナジーが数多く見られる。

単鋼はクチート、レジスチル、ギギギアルの3種のみ。

鋼タイプの主な技

技名	直接攻撃	物理特殊	威力	命中	PP	対象	追加効果・備考
アイアンヘッド		物理	80	100	15	単体	30%でひるみ
バレットパンチ		物理	40	100	30	単体	先制攻撃(優先度+1)
ジャイロボール		物理	---	100	5	単体	威力=(25×相手の素早さ÷自分の素早さ)+1
ラスターカノン	×	特殊	80	100	10	単体	10%で特防

技名	直接攻撃	は変化	威力	命中	PP	対象	追加効果・備考
てっぺき	×	変化	---	---	15	自分	防御
きんぞくおん	×	変化	---	85	40	単体	特防
ボディパーズ	×	変化	---	---	15	自分	素早さ、体重半減
ギアチェンジ	×	変化	---	---	10	自分	攻撃 素早さ、ギアル系専用技

鋼の攻撃面での相性の不遇さは言わずもがなだが、技の性能自体はそう悪くなく、追加効果も全体としては優秀なほうである。

ただし、威力か命中の面でクセのあるものが多い。

「ジャイロボール」は威力が相手に依存し特にクセが強い。

「アイアンヘッド」も使用者が大抵は遅いため、追加効果が意味をなさず微妙。

サブウェポンに比較的採用されやすいのは、先制技の「バレットパンチ」。

又ケニン以外に無効にされることがないのでとどめに持たせることも有る。

技名	直接 攻撃	物理 特殊	威 力	命 中	PP	対象	追加効果・備考
コメット パンチ		物理	100	85	10	単体	20%で自分の攻撃
アイアン テール		物理	100	75	15	単体	30%で防御
はがねの つばさ		物理	70	90	25	単体	10%で自分の防御
ギアソー サー		物理	50	85	15	単体	2回連続攻撃
メタル バースト	×	物理	---	100	10	攻撃してきた 相手単体	受けた技のダメージを1.5倍にして与える ・後攻技ではない(優先度-0)
はめつの ねがい	×	特殊	140	100	5	単体	2ターン後の最後にダメージ・まもる・み きり無効・ジラーチ専用技

こちらはマイナーか、又は使用者の少ない技。...鋼技自体がマイナーなのだが。

「コメットパンチ」はある意味では最も有名な鋼技であろうが、実質的にメタグロスの専用技である。

また「アイアンテール」は一致ですらあまり使われないが、攻撃技のレパートリーに乏しいポケモンがサブウェポンに用いたりすることも。

なお、威力不定の「ジャイロボール」を除けば鋼技の期待値は全て90未満である。

登場ポケモン早見表

- 第1世代

(なし、レアコイルは当時単電気)

- 第2世代

ハガネール、ハッサム、フォレトス、エアームド（+レアコイル）

- 第3世代

ボスゴドラ、メタグロス、クチート、レジスチル、ジラーチ

- 第4世代

ドータクン、ルカリオ、エンペルト、ヒードラン、ディアルガ、ミノマダム、トリデプス、ダイノーズ、ジバコイル

- 第5世代

- ドリュウズ、シュバルゴ、ナットレイ、ギギギアル、キリキザン、アイアント、コバルオン、ゲノセクト（未解禁）

第1世代

まだ鋼タイプは登場していないので、鋼タイプに関わる炎、格闘、氷、地面タイプの話。

後に鋼タイプの弱点となる炎タイプは氷技への耐性が無く、また当時は炎技で弱点を付ける相手

がほとんど対戦で使われなかった為、炎タイプの扱いは不遇であった。

格闘も当時最強のタイプとうたわれたエスパーに滅法弱く、技もあまり充実していなかった為、こちらも不遇

であったが、強タイプの一つであるノーマルタイプに効果抜群だったので使われていた。

それらに対し氷タイプは、当時凶悪な性能を誇ったタイプ一致の吹雪を扱え、さらに氷技に対する耐性を備えていて

尚且つ当時では凍り状態は自然回復しない為戦闘不能状態に等しかったが、氷タイプはこの状態にならないという

大きなメリットがあり、当時は最強のタイプの一角と言われた。

当時の地面タイプは当時猛威を振るった氷タイプに対して不利だった為、防御面では不遇であった。

但し攻撃面では威力・命中安定の地震があった為優秀であるというメリットも。

ちなみにこの頃電気のみだったレアコイルは、素早さの点で優位だったサンダーやマルマインの陰に隠れがちだったが、電気ではサンダーに次ぐ特殊を誇っていたため全く使われなかった訳ではない。

第2世代

鋼タイプの登場。殆どのタイプの攻撃を半減or無効化出来る防御に非常に優れたタイプと言う扱い。

鋼タイプの出現が氷タイプの弱体化、また炎タイプや格闘タイプの見直しの一因であるとも言える。

この頃からなかなか優秀な鋼ポケモンが出現。

物理受けをほぼ一匹でこなすエアームド、高い攻撃力を持ちバトンタッチを扱えるハッサム、「まきびし」を駆使したトリッキーな戦法を取れるフォレトス、パルシェン以上の物理耐久力を誇るハガネールなど、

新登場のポケモンはいずれも対戦で使われた。

コイル・レアコイルはこの時代から鋼タイプが追加され、電気/鋼タイプとなり、数多くの耐性を得た代わりに、前の世代では耐え切れた地震が致命傷になるというリスクを背負うことになった。

当時の鋼技はメタルクロー・はがねのつばさ・アイアンテール・めざパ鋼の4つのみで、攻撃面は優れないためほとんど使われなかった。

第3世代

対戦における鋼タイプの代表格とも言えるメタグロスが登場。

驚異的な攻撃力と高い耐久力を持ち、弱点も少ない事から、登場早々対策必須と呼ばれる程の実力者に。

他にも物理・特殊両方に対して驚異的な耐久力を誇る準伝説レジスチル、

4倍弱点とは言え不一致程度の地面技や格闘技なら耐えてしまい、更にFLの教え技によって強化されたボスゴドラ、

メタグロスと同じエスパー複合で禁止伝説のジラーチ、鋼単で可愛らしい容姿のクチートが登場した。

高い耐性を持つエアームドが撒きびしを習得し、昆布戦法がエアームド単体で可能に。

ドリルくちばし+鈍いを同時に使うことはできなくなったが、エアカッター習得で積み合いには強くなった。

その一方で、鈍いを没収されフォレトスは弱体化した。

この頃から鋼タイプが警戒すべき特性「磁力」が追加。この特性が追加されたレアコイルは対エアームド対策に最適だった。

一方ダブルバトルでは豊富な抵抗と決定力、優れた特性をあわせもったメタグロスが環境を支配することとなった。

とくに、カイオーガやグラードンが禁止され大爆発を習得してからの暴れぶりは半端ではなく、メタグロス対策のためにダブルバトルでの炎・水・電気の需要が高まった。

第4世代

新勢力9種と、前作から大幅に増加した。

ドータクンはエスパー/鋼と弱点が少なく、しかも特性により実質弱点が1つのみと驚異的な耐性を持ち、

その遅さと耐性からトリックルーム発動要因にも使われるなどの活躍を見せている。

鋼/格闘のルカリオは多彩な技と高い攻撃、特攻からアタッカーとして使われる。

水/鋼のエンペルトは高い特攻と12もの耐性を持ち、特殊アタッカーとして使われる。

炎/鋼のヒードランは地面4倍のため得手不得手がはっきりしているが、炎鋼ともに非伝説で最高決定力を誇る。

竜/鋼のディアルガはドラゴンを唯一等倍にできるドラゴンでカイオーガにも強いため、伝説戦で活躍する。

ミノマダムは種族値自体は低いものの、弱点が炎のみで特性によりその炎を予知できる。

トリデプスとダイノーズはボスゴドラに続いて岩/鋼の組み合わせ。

4倍弱点が2つ有るためクセが強いが、特殊耐久についてはどちらもボスゴドラを上回る。

レアコイルはもともと強かったが、奇跡の進化を遂げ、素早さが10低くなった代わりに高い防御力と特攻を得た。

4倍弱点の地面を無効にできる電磁浮遊も手に入れ、磁力で狩れる相手も増えた。

しかし、きれいな抜け殻の登場でエアームドを安定しては狩れなくなった。

既存のポケモンも強化された。

エアームドがステルスロックを手に入れ昆布をしやすくなり、羽休めで耐久力も上がった。

ただし、ドータクンという物理受けのライバルが登場し見劣りしてしまうことに。

純粋な鋼であるクチートも、前作までなかった一致鋼技や不意打ちを手に入れ、それなりの扱いを受けるように。

技のレパトリーは広く、蓄えるの仕様変更などによる耐久型等、技が読まれにくくなった。

メタグロスは相変わらず積み技に乏しいが、バレットパンチを新たに習得したり、電磁浮遊で地面を無効にできるようになった。

追い打ちや雷パンチ等サブウエポンの物理化やタイプ一致物理技の習得も強化に繋がっている。

フォレトスはステルスロック、毒菱を手に入れ、さらに高速スピンの価値が上がったことにより、再び撒き要因に抜擢されやすくなった。

ハッサムも新特性「テクニシャン」を手に入れ、追い討ちなどの技が強くなった。

Pt・HGSSではさらにバレットパンチ・むしぐいを手に入れ、タイプ一致技も強化されている。

ハガネールはプラチナにおいて鈍いが復活したことにより、唯一鈍い+タイプ一致ジャイロボールができるようになった。

鈍いにより、問題だった火力不足もカバー。さらに物理受けとしての能力も高まったと見ていいだろう。

今のハガネールは「遅いこと」が彼の長所になっている。
レジスチルも単鋼と優秀な特性で要塞として使われ、地味にタイプ一致技も強化されている。

新たな鋼技としてジャイロボール、ラスターカノン、アイアンヘッド、メタルバースト、ミラーショット、マグネットボムが追加。

特にジャイロボールは相手より遅ければ遅い程威力が上昇する為、ハガネールやフォレトス等はこの恩恵を大いに受けた。

ミラーショットやマグネットボムは存在感が薄い。後者は鋼版の燕返しであり、技の性能自体はそれなりに良い。

しかしこれを覚えるポケモンはダイノーズとコイル系統（とダブル）のみ。

いずれも攻撃＜特攻の連中ばかりで、対戦ではあまり使われないのが現状。

相変わらず攻撃面では半減されるタイプが多い上に弱点を突きにくく、基本的に命中・威力のどちらかに欠け、技の期待値は高くない。

また、鋼対策が必ずと言ってよい程パーティに取り入れられる環境となってしまった為に（「ついで」では対応出来ない優秀なタイプと言う証拠でもあるが）

対人戦では相手の読み次第で耐性を生かせない場面も増えてきている。

ダブルバトルではメタグロスがとんでもない使用率になっており、大会で使用率5割以上は当たり前、場所によっては9割という使用率に。

ドータクンは07～08の公式優勝の4パーティーでの使用率が100%というとんでもないことになっている。

一撃必殺のだいばくはつに、エスパーとの兼ね合いから使えるじこあんじやトリックルームから攻守ともに万能でスキがなかった。

また、レジスチルをサポートしながらひたすら積んで4タテするなどの戦法も行われた。

鋼技主力ではないもののヒードランもねっぷうが強力なので使われ、のちにふんかも使えるものが配布された。

GSでは相変わらずメタグロスが使われていたほか、ディアルガが解禁され猛威を振るった。

第5世代

新ポケモンで現状入手できるものは最終進化系で7種。

全てのポケモンが100以上の種族値を2つもつが、一部を除いて攻撃技の種類が少ない。

3匹目に当たる単鋼タイプのギギギアルはサブウェポンがほぼないが、優秀な積み技ギアチェンジをもつ。

虫複合は3匹登場し、アイアントは鋼最速の素早さ109と、不安定だがはりきりによってかなり高くなる攻撃をもつ。

一方のシュバルゴは鋼最遅の素早さ20と、攻撃135からタイプ一致メガホーンが使えるが、ジャイロボールが使えないのは悔やまれる。

もう一体のゲノセクトは幻のポケモンで、装備したカセットで攻撃属性が変化するテクノバスターという専用技を持つが、

うち3つはマシンで習得可能な技の劣化となる為、実質アクアカセットしか使い道がないのが現状である。

シュバルゴと同じく鋼最遅タイのナットレイは初の草鋼と優秀なタイプに加え、パワーウィップやジャイロボール、

アイアンヘッド、電磁波等を使える。が、地震を使えないのは玉にキズ。

キリキザンも初の悪鋼。優秀な特性まけんきをもつ。

ドリュウズは砂パで活躍でき、特にすなかきならば努力値次第で110族や130族のスカーフも抜くことができる。

準伝説のコバルオンは準専用技のせいなるつぎを覚える。

最近ではボルトチェンジとめざパ氷を搭載した、対受けループを意識した二刀スタイルが増加傾向にある。

既存のポケモンでは頑丈もちのボスゴドラやトリデプス等が仕様変更の恩恵を受けた。

また、レベル1のココドラやレベル2のダイノーズは嵌ると3タテされかねない。

新技はヘビーボンバーとボディパーシ、ギギギアルの専用技ギアソーサーとギアチェンジの4種。

ボディパーシはロックカットを使っていたボスゴドラやゴローニャ等が草結び・けたぐりの威力を抑える

(実際はほとんど変わらないが)ために使うほか、無限バイバニラにも使われる。

ヘビーボンバーは鋼故の範囲の狭さからタイプ一致が基本だが、ジャイロボールの方が使いやすく、

最終進化系は重いポケモンが多いことなどからボスゴドラ以外ではほとんど使われない。

また、技マシンからアイアンテールと鋼の翼が消えたほか、

破滅の願いが威力140に上昇し、タイプ相性が加味するようになった。

新アイテムの風船の登場で地面弱点を補うこともできるようになったが、炎タイプの強力なポケモンが増加した。

ダブルでは新登場のシャンデラが強力すぎるのではがねタイプ自体はそれなりの弱体化を受けた。

だが、多少減ったとはいえ相変わらずメタグロスが異常な使用率を誇っており、どこを向いてもメタグロスな状況には変わりがない。

ただし環境の変化からコメットパンチを捨ててしねんのずつきに走るものも増えた。

ドータクンはねこだましの優先度変更によりゴーストタイプに居場所を奪われ減少、

ヒードランはシャンデラにより、レジスチルはデスラッキーにより環境から消え去った。

その代わりにナットレイが雨パと相性がよいのでよく使われ、シャンデラとともにイッシュ出身ではトップクラスの使用率となっている。

ハッサムもアクロバットを習得したので使用率が上がった。

歴代の主な鋼使い

第2世代にミカン、第3世代にダイゴ、第4世代にトウガンが登場した。

ミカンはタイプが追加されたコイルと新進化のハガネールという仕様変更されたポケモンを使う。

リメイク強化版では全てメジャーポケモンなので侮れない。第4世代にも少し登場した。

ダイゴはRSではラスボス、Eではクリア後に戦える。手持ちの半分は鋼ではないがメタグロスを使ってくる。

HGSSにも登場し、主人公にハウエン御三家を1匹くれる。

トウガンは最初のジムリーダーであるヒョウタの父親、御三家で弱点を突きやすい。

また、上記3人にはそれぞれ名台詞がある。

ご意見所

クチートの事が全く触れられていない件

ちょこっと書いてみた

第4世代の項の、純粋な鋼であるクチートも～前作ではマイナーだったクチートが～は重複してないのか？

内容がほとんど同じに見えるんだが・・・

纏めてみた。

第4世代の新たな鋼技

ミラーショットとマグネットボムも忘れないでやってください。誰も使わないけど...

主な技を追加してみた。修正or削除よろしく

少々修正してみた。正直なところ鋼技でマイナー分けするのもどうかと思ったけど、一応バレパンとアイアンテールなんかでは使用率が段違いだと思ったので...

ラスターカノンもマイナーに入れるべきか迷ったけど、ルカリオやジバコでは威力安定技として採用されることもそこそこあるから保留しといた。

...特殊鋼自体が少ないし、逆にいえば他ではほとんど見かけないんだけども。

防御ランキングにボスゴドラが入ってませんよ！

ダブルでは公式大会常連の鋼さんたちを追加

使用率100%とかありえないけど現実なんだよね

余談ですが鋼タイプって（少なくとも鋼単体では）攻守とも等倍のタイプは存在しないようですね。

（鋼に等倍なのは水技と電気技のみで、その水と電気に鋼技は半減。）