

## BEAT

- BEAT

- BEAT.S (Strike)
- BEAT.B (Burst)
- BEAT.N (Neutral)

### BEAT.S (Strike)

- 攻撃系パラメータとサイトアウトの能力を強化する(サイトアウト自体はBEATに関係なく使用可能)。
- ランク1で入手する「ダメージアップ」はランク1だと5%だが、ランク20だとサイトアウト中のダメージが24%も上昇する。
- ランク20まで上げ、激しい攻撃に晒されていてもガードレスで無理矢理サイトアウトして反撃できるメリットは大きい。
- 自分で操作しないキャラはサイトアウトを行わないため、選択する利点はステータス関連のみ。後半になるとステータス上昇値も低いため、ほぼ利点無しと言える。
- 気づき難い追加効果としてBEAT.Sのランク5以上で使用可能になる「リミットオーバーリンクコンボ」がある。
  - サイトアウト中からリンクコンボを先行入力し、セットしているリンクコンボを全部出し切った後に、更にリンクコンボを入力すると、もの凄い速度でリンクコンボが無制限に繋がる状態となる(ただし与えるダメージはかなり減る)

RANK	ATK	INT	HIT	追加スキル
1	5	5	2	サイトオフ中の敵へのダメージアップ
2	10	10	6	
3	15	15	10	
4	20	20	14	
5	25	25	18	サイトアウト中のリンクコンボ先行入力
6	30	30	22	
7	35	35	26	
8	40	40	30	
9	45	45	34	ダブルサイトアウト(カウンター回避)
10	50	50	38	
11	55	55	42	
12	60	60	46	
13	65	65	50	行動中(移動以外の攻撃中など)にチャージ可能
14	70	70	54	
15	75	75	58	
16	80	80	62	

17	85	85	66	サイトアウト発生時に周囲の敵を停止
18	90	90	70	
19	95	95	74	
20	100	100	78	サイトアウト準備中ガードレス

## BEAT.B (Burst)

- 防御系ステータスとラッシュ関係の能力を強化する。
- ランク1で取得するクリティカル発生率アップ効果は、ランク上昇ごとに更に上がっていく。特にランク20での効果は、武器にクリティカルアップのファクターを付けてスキル「クリティカル」を付けて、スキル「精神集中」を行った状態よりも更に大きくなる（もちろんラッシュ時のみ）。
- ランク20の「ラッシュ中にもゲージ加算」を付けても、ラッシュ中は「ラッシュゲージ増加量+」系装備のファクターの効果は得られない。それでもヒット数の多いキャラを使うと(レイミの荒燕やバッカスのブラックホール・トレイン等)、ラッシュ状態をずっと維持できるようになる。
- 近接火力キャラ以外は、基本こちらで攻撃の手数とクリティカル率を増やした方が良さげ。
- クリア後でもHP 20%アップの効果はそれ自体が大きい。

RANK	最大HP	DEF	GRD	追加スキル
1	+1%	5	2	ラッシュ中クリティカル発生率アップ
2	+2%	10	6	
3	+3%	15	10	
4	+4%	20	14	
5	+5%	25	18	ラッシュゲージ上昇率増加( 1.5倍)
6	+6%	30	22	
7	+7%	35	26	
8	+8%	40	30	
9	+9%	45	34	ラッシュ中MP消費25%減
10	+10%	50	38	
11	+11%	55	42	
12	+12%	60	46	
13	+13%	65	50	ラッシュゲージ減少量低下
14	+14%	70	54	
15	+15%	75	58	
16	+16%	80	62	
17	+17%	85	66	ラッシュ中受けるダメージ -5%
18	+18%	90	70	
19	+19%	95	74	
20	+20%	100	78	ラッシュ中にもゲージ加算

## BEAT.N (Neutral)

---

BEAT.NはBEAT.S、BEAT.Bの各RANK分、両方のステータスUP (HP, ATK, INT, DEF, HIT, GRD) が受けられる。

サイトアウト・ラッシュ関連の追加効果は使用できず、BEAT自体の成長も起こらない。

低ランク時はBEATの成長が起きないのが最大の難点となり、高ランクでは各BEATの強力な特殊能力が使えなくなり微妙。基本的に選ぶべきではない。