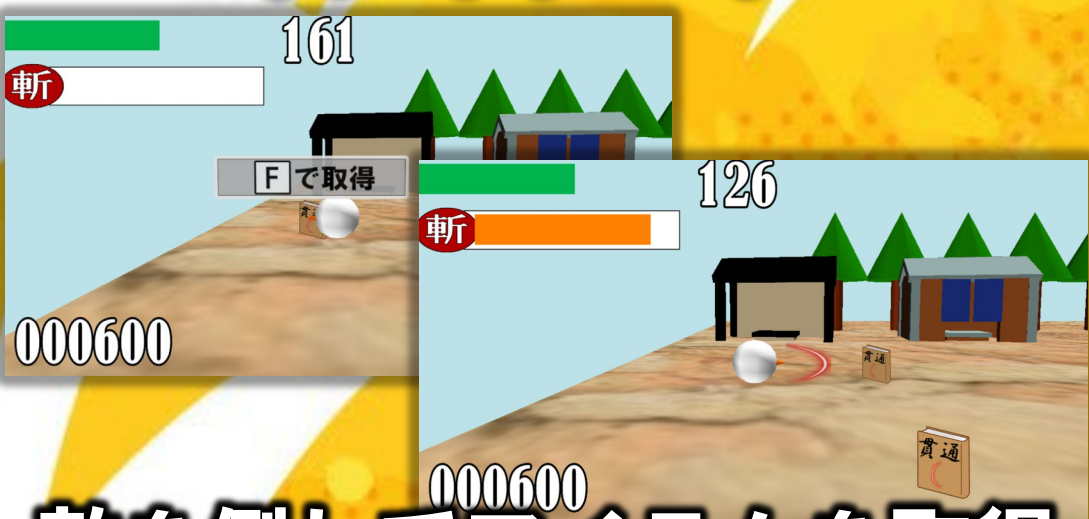
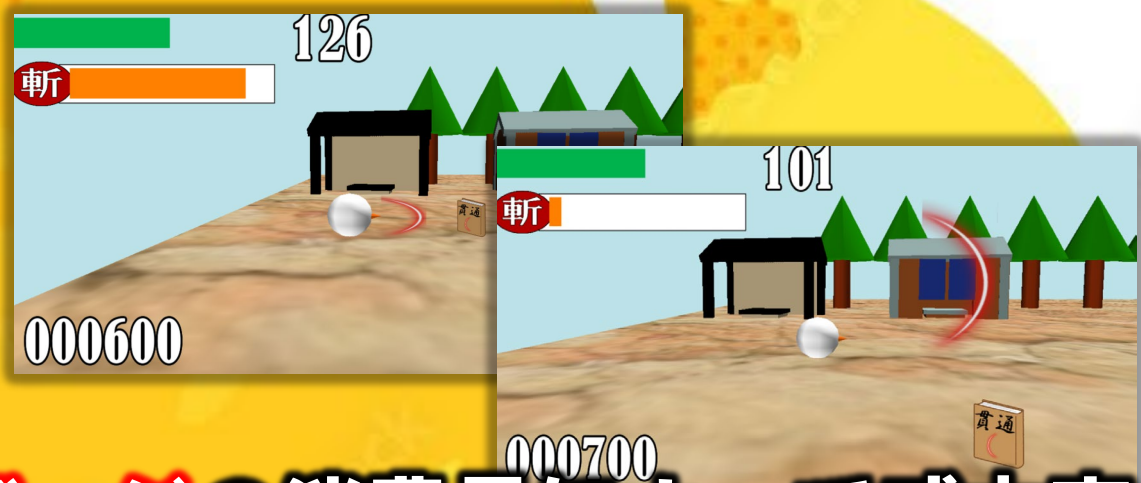


# PHANTOM EDGE

開発環境:VisualStudio2019  
directX9  
使用言語:C++  
GC2\_30 松田永久



敵を倒してアイテムを取得



ゲージの消費量によって威力変化



アイテムによって斬撃変化



スコアによってランク変化