

vs E2E

ここで考えてみた。

- Unityのコンパイルに**割込めれば**ワンチャン、
入力イベントの全てを入力レイヤで獲得、実行を記録、
そして端末に流し込んでイベントを偽造できるのでは？
- そしたら人間がシナリオ書くのと同じことを
ゲームの現在のコードにさせられるのでは？

vs E2E

ここまでがパブリック向けの回答。