```
┌─────────────────────────────────────┐
│  FlexibleField< ChaseParameters >   │
├─────────────────────────────────────┤
│                                     │
├─────────────────────────────────────┤
│                                     │
└─────────────────────────────────────┘
                    △
                    │
┌─────────────────────────────────────┐
│       FlexibleChaseParameters       │
├─────────────────────────────────────┤
│                                     │
├─────────────────────────────────────┤
│  + FlexibleChaseParameters()        │
│  + FlexibleChaseParameters()        │
│  + FlexibleChaseParameters()        │
│  + FlexibleChaseParameters()        │
│  + operator ChaseParameters()       │
│  + operator FlexibleChaseParameters()│
└─────────────────────────────────────┘

┌──────────────┐
│  Decorator   │
├──────────────┤
│              │
├──────────────┤
│              │
└──────────────┘
       △
       │
```

-m_chaseParameters

```
┌─────────────────────────┐
│    CheckPlayerPosition  │
├─────────────────────────┤
│  - m_playerTransform    │
│  - m_stoppingDistance   │
│  - m_warpDistance       │
│  - m_myTransform        │
│  - m_targetPos          │
├─────────────────────────┤
│  # OnAwake()            │
│  # OnStart()           │
│  # OnConditionCheck()  │
│  # OnEnd()             │
└─────────────────────────┘
```