```
┌─────────────────────────────┐
│   AnimatorStateMachine      │
│    ::ActionStateBase        │
├─────────────────────────────┤
│  +  StateMachine            │
│  -  m_stateName             │
├─────────────────────────────┤
│  +  Initialize()            │
│  +  OnEnter()               │
│  +  OnExit()                │
│  +  OnUpdate()              │
│  +  OnFixedUpdate()         │
└─────────────────────────────┘
              △
              │
┌─────────────────────────────┐
│    ActionState_Base         │
├─────────────────────────────┤
│  + Core                     │
│  - m_isRootMotion           │
├─────────────────────────────┤
│  + Initialize()             │
│  + OnEnter()                │
└─────────────────────────────┘
              △
              │
┌─────────────────────────────┐
│  CharacterCore.ActionState  │
│       _EnemyStun            │
├─────────────────────────────┤
│  -   m_stunTime             │
│  -   m_stunEffect           │
│  -   m_parentName           │
│  -   m_cloneEffect          │
│  -   m_remainingTime        │
├─────────────────────────────┤
│  +   OnEnter()              │
│  +   OnUpdate()             │
│  +   OnFixedUpdate()        │
│  +   OnExit()               │
└─────────────────────────────┘
```