```
┌─────────────────────────────────┐
│  AnimatorStateMachine           │
│    ::ActionStateBase            │
├─────────────────────────────────┤
│  +   StateMachine               │
│  -   m_stateName                │
├─────────────────────────────────┤
│  +   Initialize()               │
│  +   OnEnter()                  │
│  +   OnExit()                   │
│  +   OnUpdate()                 │
│  +   OnFixedUpdate()            │
└─────────────────────────────────┘
              △
              │
┌─────────────────────────────────┐
│  ActionState_Base               │
├─────────────────────────────────┤
│  + Core                         │
│  -  m_isRootMotion              │
├─────────────────────────────────┤
│  + Initialize()                 │
│  + OnEnter()                    │
└─────────────────────────────────┘
              △
              │
┌─────────────────────────────────┐
│  CharacterCore.ActionState      │
│       _EnemyRush                │
├─────────────────────────────────┤
│  - m_rushTime                   │
│  - m_maxHomingTime              │
│  - m_rateHoming                 │
│  - m_magnificationSpeed         │
│  - m_remainingTime              │
│  - m_homingTime                 │
│  - m_collider                   │
│  - m_rushEffectApearProgress    │
├─────────────────────────────────┤
│  + OnEnter()                    │
│  + OnUpdate()                   │
│  + OnFixedUpdate()              │
│  + OnExit()                     │
└─────────────────────────────────┘
```