```
┌─────────────────────────────┐
│       StateBehaviour        │
├─────────────────────────────┤
│                             │
├─────────────────────────────┤
│                             │
└─────────────────────────────┘
                △
                │
┌─────────────────────────────┐
│   BaseStaffStateBehaviour   │
├─────────────────────────────┤
│ # m_flexibleStaffDataVariable│
├─────────────────────────────┤
│ # GetStaffData()            │
│ # SetTransition()           │
│ # GetRootGameObject()       │
└─────────────────────────────┘
                △
                │
┌─────────────────────────────┐
│          StunStaff          │
├─────────────────────────────┤
│ + currentStateSlot          │
├─────────────────────────────┤
│ + OnStateAwake()            │
│ + OnStateBegin()            │
│ + OnStateEnd()              │
│ + OnStateUpdate()           │
│ + OnStateLateUpdate()       │
│ - Stun()                    │
│ - Start()                   │
└─────────────────────────────┘
```