```
┌─────────────────────────┐
│     CharacterBody2D      │
├─────────────────────────┤
│                         │
├─────────────────────────┤
│                         │
└─────────────────────────┘
```

```
┌─────────────────────────┐
│         Unicorn         │
├─────────────────────────┤
│ + StateMachine          │
│ + AnimationPlayer       │
│ + MeleeAttackRange      │
│ + BaseDamage            │
├─────────────────────────┤
│ + _Ready()              │
│ + _Process()            │
│ + _PhysicsProcess()     │
│ + SetUnicornProperties()│
│ + GetMagicType()        │
│ + GetDamageValue()      │
└─────────────────────────┘
```