```
┌─────────────────────────────┐
│      StateBehaviour         │
├─────────────────────────────┤
│                             │
├─────────────────────────────┤
│                             │
└─────────────────────────────┘
              △
              │
┌─────────────────────────────────────┐
│    BaseGangsterStateBehaviour        │
├─────────────────────────────────────┤
│ # m_flexibleGangsterDataVariable     │
├─────────────────────────────────────┤
│ # GetGangsterData()                  │
│ # SetTransition()                    │
│ # GetRootGameObject()                │
└─────────────────────────────────────┘
              △
              │
┌─────────────────────────────┐
│    SetStatusCharacterCore   │
├─────────────────────────────┤
│  -    m_hpValue             │
│  -    m_characterCore       │
├─────────────────────────────┤
│  +    OnStateBegin()        │
│  -    SetValue()            │
└─────────────────────────────┘
```