```
┌─────────────────────────────┐
│       StateBehaviour        │
├─────────────────────────────┤
│                             │
├─────────────────────────────┤
│                             │
└─────────────────────────────┘
              △
              │
┌─────────────────────────────────────────┐
│      BaseGangsterStateBehaviour          │
├─────────────────────────────────────────┤
│ # m_flexibleGangsterDataVariable         │
├─────────────────────────────────────────┤
│ # GetGangsterData()                      │
│ # SetTransition()                        │
│ # GetRootGameObject()                    │
└─────────────────────────────────────────┘
              △
              │
┌─────────────────────────────┐
│       IsDeadGangster        │
├─────────────────────────────┤
│ - m_characterCore           │
│ - m_deadLink                │
├─────────────────────────────┤
│ + OnStateAwake()            │
│ + OnStateBegin()            │
│ + OnStateEnd()              │
│ + OnStateUpdate()           │
│ + OnStateLateUpdate()       │
│ - SetCharacterCore()        │
│ - IsDead()                  │
│ - Start()                   │
└─────────────────────────────┘
```