```
┌─────────────────────────────┐
│    AnimatorStateMachine      │
│      ::ActionStateBase       │
├─────────────────────────────┤
│  +   StateMachine            │
│  -   m_stateName             │
├─────────────────────────────┤
│  +   Initialize()            │
│  +   OnEnter()               │
│  +   OnExit()                │
│  +   OnUpdate()              │
│  +   OnFixedUpdate()         │
└─────────────────────────────┘
              △
              │
┌─────────────────────────────┐
│      ActionState_Base        │
├─────────────────────────────┤
│  + Core                      │
│  - m_isRootMotion            │
├─────────────────────────────┤
│  + Initialize()              │
│  + OnEnter()                 │
└─────────────────────────────┘
              △
              │
┌─────────────────────────────┐
│  CharacterCore.ActionState   │
│       _UseStorySkill         │
├─────────────────────────────┤
│  -   m_playerDist            │
│  -   m_rayStartHeisght       │
│  -   m_gameObject            │
│  -   m_isCanserFlg           │
│  -   m_storySkillData        │
│  -   m_castTime              │
│  -   m_maxCastTime           │
├─────────────────────────────┤
│  +   OnEnter()               │
│  +   OnUpdate()              │
│  +   OnFixedUpdate()         │
│  +   OnExit()                │
│  -   RayHitPosition()        │
└─────────────────────────────┘
```