```
┌─────────────────────────────┐
│  AnimatorStateMachine       │
│    ::ActionStateBase        │
├─────────────────────────────┤
│  +  StateMachine            │
│  -  m_stateName             │
├─────────────────────────────┤
│  +  Initialize()            │
│  +  OnEnter()               │
│  +  OnExit()                │
│  +  OnUpdate()              │
│  +  OnFixedUpdate()         │
└─────────────────────────────┘
              △
              │
┌─────────────────────────────┐
│  ActionState_Base           │
├─────────────────────────────┤
│  + Core                     │
│  - m_isRootMotion           │
├─────────────────────────────┤
│  + Initialize()             │
│  + OnEnter()                │
└─────────────────────────────┘
              △
              │
┌─────────────────────────────┐
│  CharacterCore.ActionState  │
│    _EnemyLostSight          │
├─────────────────────────────┤
│                             │
├─────────────────────────────┤
│  +    OnFixedUpdate()       │
└─────────────────────────────┘
```