```
┌─────────────────────────────┐
│      StateBehaviour         │
├─────────────────────────────┤
│                             │
├─────────────────────────────┤
│                             │
└─────────────────────────────┘
                △
                │
┌─────────────────────────────────────────┐
│      BaseGangsterStateBehaviour          │
├─────────────────────────────────────────┤
│ # m_flexibleGangsterDataVariable         │
├─────────────────────────────────────────┤
│ # GetGangsterData()                      │
│ # SetTransition()                        │
│ # GetRootGameObject()                    │
└─────────────────────────────────────────┘
                △
                │
┌─────────────────────────────┐
│      IsDeadGangster         │
├─────────────────────────────┤
│ - m_characterCore           │
│ - m_deadLink                │
├─────────────────────────────┤
│ + OnStateBegin()            │
│ + OnStateUpdate()           │
│ - SetCharacterCore()        │
│ - DeadCheck()               │
│ - IsStateDead()             │
│ - IsHPDead()                │
└─────────────────────────────┘
```