```
MonoBehaviour          ICharacterController

                △ △                    △
                │ │                    │
                │ │                    │
                │ │       ┌────────────────────────────────┐
                │ │       │      MyCharacterController      │
                │ │       ├────────────────────────────────┤
                │ │       │ + Motor                        │
                │ │       │ + MaxStableMoveSpeed           │
                │ │       │ + StableMovementSharpness      │
                │ │       │ + OrientationSharpness         │
                │ │       │ + RotationObstruction          │
                │ │       │ + Gravity                      │
                │ │       │ + MeshRoot                     │
                │ │       │ + CharacterAnimator            │
                │ │       │ + ForwardAxisSharpness         │
                │ │       │ + TurnAxisSharpness            │
                │ │       │ + m_moveVec                    │
                │ │       │ + IsRootMotion                 │
                │ │       │ + MoveSpeed                    │
                │ │       │ + MoveVec                      │
                │ │       │ + LookVector                   │
                │ │       │ + SpeedRate                    │
                │ │       │ - m_tagList                    │
                │ │       │ - m_isRootMotion               │
                │ │       │ - m_moveSpeed                  │
┌──────────────┐│       │ - m_lookVector                 │
│ ConditionManager      │ - _internalVelocityAdd         │
├──────────────┤│       │ - m_speedRate                  │
│ + Resistances │        │ - _rootMotionPositionDelta     │
│ - m_resistances        │ - _rootMotionRotationDelta     │
│ - m_owner     │        │ - _targetForwardAxis           │
│ - m_myTransform        │ - _targetRightAxis             │
├──────────────┤│       │ - _forwardAxis                 │
│ + AddCondition()       │ - _rightAxis                   │
│ + IsCondition()│       ├────────────────────────────────┤
│ + DamageMulti()│       │ + BeforeCharacterUpdate()      │
│ - Start()     │        │ + UpdateRotation()             │
│ - Update()    │        │ + UpdateVelocity()             │
└──────────────┘│       │ + AfterCharacterUpdate()       │
                │        │ + IsColliderValidForCollisions()│
                │        │ + OnGroundHit()                │
                │        │ + OnMovementHit()              │
                │        │ + PostGroundingUpdate()        │
                │        │ + AddVelocity()                │
                │        │ + ProcessHitStabilityReport()  │
                │        │ + OnDiscreteCollisionDetected()│
                │        │ + Jump()                       │
                │        │ + SetPositionMotor()           │
                │        │ + AddNoHitTag()                │
                │        │ - Start()                      │
                │        │ - Update()                     │
                │        │ - FindParameter()              │
                │        └────────────────────────────────┘
                │
     +m_conditionManager    +m_characterController
                │                    │
             ┌──────────────────────────┐
             │    ThrowPoison.HitData    │
             ├──────────────────────────┤
             │  +      m_hitTime         │
             ├──────────────────────────┤
             │                          │
             └──────────────────────────┘
```