

Cuando la animación cambia de estado entre estar **fuera o dentro del agua**, hay tres audios que se tienen que coordinar:

1. **Audio de superficie:** este es el que se reproduce cuando el usuario está fuera del agua. Se activa automáticamente al salir del agua.
2. **Audio bajo el agua:** este es el que se reproduce cuando el usuario atraviesa la superficie hacia abajo. Se activa en el mismo instante en que el otro se apaga.
3. **Audio con ecualización automática (banda sonando):** este sonido es continuo, pero tiene un **EQ dinámico** que se automatiza según la profundidad.
  - Cuando el usuario entra al agua, el EQ recorta, gradualmente pero rápido, las frecuencias altas desde **10–12 kHz** hasta llegar cerca de **300 Hz**, para simular la pérdida de agudos bajo el agua.
  - A medida que el usuario baja más profundo, ese corte se intensifica hasta casi dejar solo graves.
  - En el fondo del mar el audio queda prácticamente apagado.
  - Cuando el usuario empieza a subir, el EQ se va abriendo otra vez lentamente, recuperando agudos.
  - Al llegar cerca de la superficie, el filtro se abre hasta unos **10–12 kHz**, volviendo al estado normal.
  - En ese mismo punto, el audio bajo el agua se apaga y vuelve a activarse el audio de superficie.