

Este script está diseñado para audiófilos, productores musicales y gamers competitivos. Modifica la prioridad interna de los procesos de Windows para tratar el sonido como un proceso de "Tiempo Real", eliminando micro-cortes y reduciendo la latencia de entrada/salida.

1. Fase de Seguridad (Automática) Se crea un Punto de Restauración del sistema antes de modificar las claves del Multimedia Class Scheduler Service (MMCSS).

2. Prioridad de Procesamiento (CPU) Windows suele dar al audio una prioridad normal. Este script eleva esa categoría:

- **Scheduling Category:** Se cambia a "High". Esto instruye al planificador de la CPU para que procese los hilos de audio antes que otras tareas secundarias.
- **Prioridad SFIO y GPU:** Se eleva la prioridad de E/S de archivos y GPU para tareas multimedia, asegurando que la tarjeta gráfica no interrumpa el flujo de audio.

3. Optimización de Red para Audio (Throttling)

- **NetworkThrottlingIndex:** Por defecto, Windows limita el procesamiento de red para dar prioridad a otras tareas (valor 10). Este script establece el valor a FFFFFFFF (Desactivado).
 - **Resultado:** Elimina la restricción de red que a menudo causa "tartamudeo" o *glitches* de audio cuando se juega online o se hace streaming.
- **SystemResponsiveness:** Se reserva el 100% de la CPU para tareas multimedia (valor 0), en lugar de reservar un 20% para tareas de fondo.