

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.