Optimisations Démarrage

* Charger les textures des menus seulement. (Menu Principal, Options etc…)
* Charger les niveaux et les Players dès l’action utilisateurs de jouer à un niveau ou de changer son design de son Player. Ex : je commence un niveau, le jeu charge le niveau et mon players.
* Ex : je veux changer le design de mon Player dans le menu de personnalisation.
* Lors du démarrage du jeu, les textures des menus doivent être mis en RAM (comme ça, dès que quelqu’un quitte le niveau, les textures du menu sont prêtes à l’emploie)
* Lors du démarrage d’un niveau, le niveau (et tout le bordel) sont mis en RAM. Mais dès que quelqu’un quitte le niveau, les données du niveau se supprime de la RAM automatiquement.