

Ich als SE (Sprite entwickeln)  
möchte Sprites laden und dabei den  
Ladezeitpunkt selbst bestimmen um  
Lags zu reduzieren und das Spiel anzuhäufsch  
(zu verlagern)

Akzeptanz:

- einfache Handhabung
- Caching
- einheitliche API
- ~~Nonblocking IO? (evtl per Thread)~~  
↳ fork
- Blocking

(neue Staffy mit nonblocking)

Hinfr:  
- preload all ← default

done 19.6.19:00



5