Si fa un load d’alguna imatge infinitament a través de peticions get...

Posar un noLoop(); al draw(){} en el meu cas, després de:

*lines = loadStrings("Visual/Characters/Player/p"+ptg+"\_spritesheet.txt");*

Hi ha vegades que carrega una imatge, altres que no. Es degut al frameRate.. si és superior a 16 pot ser que la carregui o no. Si es 60 no la carrega mai i si es 10 o inferior la carrega sempre.