نکات کلیدی که در اینگونه بازی‌ها اهمیت دارد!

اول اینکه Game Object را یا باید در داخل خود فرم و یا در داخل PictureBox نمایش دهیم، چون هر دوی این ها، دارای Property به نام DoubleBuffered می‌باشند که البته در خصوص PictureBox به صورت پیش‌فرض true می‌باشد. در صورتی که این Property، false بوده و یا در داخل یک Container دیگری مانند Panel بخواهیم Game Object ها را نمایش داده و جابجا نماییم، صفحه به شدت Lack (لرزش) خواهد داشت!

دوم اینکه به جای System.Windows.Forms.Timer باید از System.Timers.Timer استفاده نماییم، در غیر این صورت حرکت Game Object ها به شدت کند خواهد شد و زمانی که به هر دلیل یک Game Object از صفحه حذف می‌شود، کم کم سرعت حرکت آن ها افزایش می‌یابد! در صورتی که اگر System.Timers.Timer استفاده نماییم، سرعت حرکت تمام Game Object ها کاملا طبیعی و مناسب خواهد بود. البته دقت داشته باشیم که اشیاء از این جنس (Timers.Timer) را در انتهای کار Dispose نماییم.

سوم اینکه تمام فایل‌های مربوط به صدا و تصویر بازی را که در پوشه‌ای مثلا به نام Assets قرار دارند را باید بر روی آن ها Right Click کرده و گزینه Copy to Output Directory را به حالت Copy Always تغییر دهیم، تا در زمان Compile در کنار فایل EXE قرار گیرند.