Revisión inicial del programa:

Si bien revisé el programa en un principio lo encaré inicialmente de una manera errónea analizando método por método llevándome a realizar optimizaciones mínimas y poco significativas. Luego de la clase del 14/5 seguí los pasos indicados y pude analizar mejor el problema. El hotspot principal estaba ubicado en el método Update e InternalUpdate.

Modificación:

Para solucionarlo se eliminó parte del código en el cual se volvía a verificar el estado de infección de las entidades innecesaria y posteriormente se utilizó una matriz de listas de GameObjects para obtener las posiciones de cada unidad de manera más performante.

Revisión posterior:

Luego de medir el programa otra vez el punto de conflicto pasó a ser el método DrawOn, el cual instanciaba un objeto Pen cada vez que debía dibujar en pantalla las entidades.

Modificación:

Para evitarlo se creó solo una instancia del objeto tipo Pen el cual cambiaba su color dependiendo del que correspondía a la unidad en cuestión y pintaba la zona, sin crear instancias de más.

Revisión final:

Luego de los cambios el método que más consume continúa siendo el DrawOn al realizar la acción de dibujado, pero a mi parecer no existen cambios que permitan que su funcionamiento se optimice (en base a mi conocimiento actual), por lo tanto considero que el código está lo suficientemente optimizado.