CPU – График прямой, никаких просадок нет.

GPU – GPU профайлинг не поддерживается драйвером графического процессора.

Rendering – Динамический батчинг позволяет группировать квадраты фигуры в один draw call. Возможно, можно было придумать архитектуру, где всё поле будет рисоваться за одно обращение к GPU, но я не уверен.

Memory – Память почти не занята. После применение атласов, текстуры стали занимать в три раза меньше места.

Audio – Настройки звуков позволили сократить Total audio memory до 1.7 мб.