

머지스위츠(Merge Sweets) 시스템 역설계 및 순수 전략형 머지 퍼즐 게임 기획 보고서

서론: 머지(Merge) 장르의 진화와 새로운 패러다임의 필요성

현대의 모바일 퍼즐 게임 시장에서 '머지(Merge)' 장르는 직관적인 조작성과 즉각적인 시각적 피드백을 무기로 폭발적인 대중적 성장을 이루었다. 동일한 두 개의 아이템을 결합하여 하나의 상위 아이템을 만들어내는 이 단순한 메커니즘은 플레이어에게 끊임없는 성취감을 제공한다. 특히, 제니(Jenny)라는 주인공이 병원에 입원한 할머니의 낡은 빵집을 물려받아 수리하고 확장해 나가는 서사를 담은 『머지스위츠(Merge Sweets)』는 빵, 과일, 보석 등의 다채로운 아이템을 병합하여 고객의 다양한 주문을 처리하는 캐주얼 건물 확장 퍼즐 게임으로 시장에서 큰 인기를 끌고 있다.¹ 이 게임은 단순한 병합의 반복을 넘어, 빵집을 효율적으로 운영하기 위한 매니저 고용, 보드에 등장하는 고양이에게 먹이 주기, 별도의 공간에서 진행되는 보드게임 구역 등 다양한 메타 시스템을 결합하여 플레이어의 지속적인 참여와 몰입을 유도한다.²

그러나 상업적 성공을 거둔 대부분의 모바일 머지 게임과 마찬가지로, 『머지스위츠』 역시 플레이어의 행동을 제약하는 에너지(Energy) 시스템, 아이템을 생산하는 제네레이터(Generator)의 대기 시간(Cooldown), 그리고 생산되는 아이템의 종류가 무작위로 결정되는 확률적(RNG) 아이템 드롭이라는 뚜렷한 시스템적 한계를 지니고 있다.⁵ 이러한 제약 요소들은 퍼즐의 본질적인 논리적 해결 과정보다는 필연적으로 플레이어에게 과금(BM)을 통한 재화 구매를 유도하거나, 과도한 시간 투자를 통해 장벽이 해소되기를 기다리도록 강제하는 역할을 수행한다.

본 보고서의 목적은 『머지스위츠』가 지닌 핵심 플레이 방식과 시스템적 뼈대를 상세히 해체하고 분석한 뒤, 기존의 형태와 완벽하게 동일한 메커니즘(7x9 보드, 동일한 병합 체인, 매니저 시스템, 특수 아이템 등)을 유지하면서도 확률, 과금, 시간 지역 요소를 철저하게 배제한 새로운 게임을 기획하는 데 있다. 이를 통해 오직 플레이어의 치밀한 전략적 사고, 완벽한 수읽기, 그리고 공간 배열 지능만으로 스테이지를 클리어해 나가는 **'순수 전략 및 두뇌 플레이 기반의 하드코어 퍼즐 게임'**으로의 재탄생을 도모하고자 한다. 상업적 과금 모델(BM)이나 기술적 코딩 방식에 대한 논의는 배제하며, 오직 게임 플레이 방법론과 전략적 요소의 재구축에 집중하여 서술한다.

1. 머지스위츠(Merge Sweets) 핵심 플레이 방식 및 메커니즘 분석

새로운 기획을 도출하기 위해서는 원본 게임이 작동하는 시스템의 근간을 정확히 이해하고 해체하는 과정이 선행되어야 한다. 『머지스위츠』의 게임플레이는 크게 공간 관리(Space Management), 아이템 병합 체인(Merge Chains), 확률적 자원 생성(Generators), 그리고 이를 보조하는 메타 시스템이라는 네 가지 축을 중심으로 유기적으로 맞물려 돌아간다.

1.1 보드 시스템과 기하급수적 공간 관리(Space Management)의 압박

《머지스위츠》의 기본 플레이가 이루어지는 메인 공간은 가로 7칸, 세로 9칸으로 이루어진 총 63칸의 직사각형 보드이다.⁴ 게임을 시작할 때 이 63칸의 보드는 온전히 플레이어의 통제 하에 있지 않다. 보드의 상당수 타일이 먼지나 거미줄(Cobwebs)로 덮여 비활성화되어 있으며, 플레이어는 보드 위에서 자유롭게 움직일 수 있는 동일한 아이템을 외부에서 가져와 거미줄에 갇힌 아이템과 병합해야만 해당 공간을 해제하고 온전한 자신의 통제 구역으로 활용할 수 있다.⁴

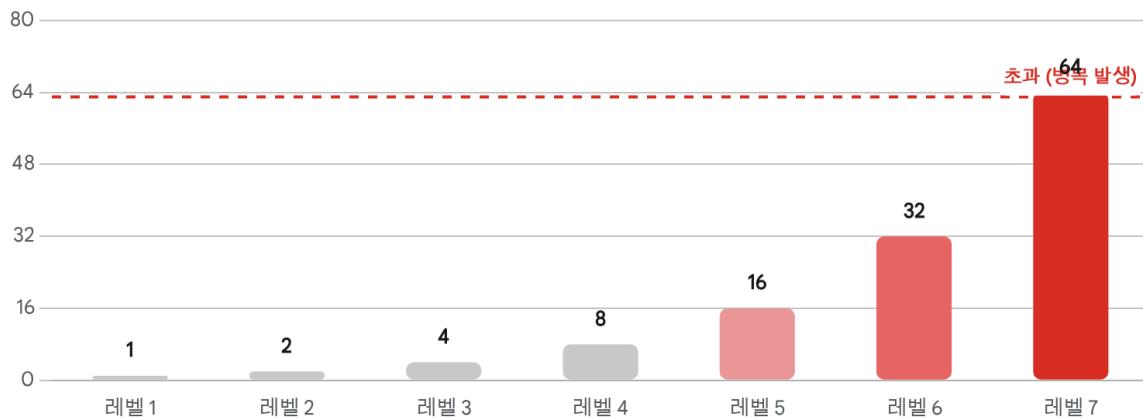
공간 관리는 머지 게임 장르에 있어서 가장 핵심적인 난이도 조절 장치이자 플레이어의 인지적 자원을 요구하는 영역이다.¹⁰ 2개의 아이템이 합쳐져 1개의 상위 아이템이 되는 머지 장르의

수학적 특성상, n 레벨의 상위 아이템 하나를 만들기 위해서는 2^{n-1} 개의 1레벨 기본 아이템이 누적해서 필요하다. 예를 들어, 레벨 8의 아이템을 제작하기 위해서는 무려 128개의 레벨 1 아이템이 필요하며, 이는 63칸이라는 보드의 물리적 한계를 아득히 초과하는 수치이다. 따라서 플레이어는 필연적으로 다수의 불완전한 하위 레벨 아이템들을 보드 곳곳에 늘어놓게 되고, 빈 공간이 부족해져 더 이상 아이템을 생성하거나 병합할 수 없는 이른바 '그리드락(Gridlock)' 상태에 빠질 위험에 지속적으로 노출된다.¹⁰ 이를 완화하기 위해 게임은 인벤토리(Inventory) 시스템을 제공하며, 업데이트를 통해 인벤토리 슬롯이 최대 200칸까지 확장된 바 있으나, 이 역시 슬롯을 해제하기 위해서는 지속적인 보석(재화) 투자를 요구하는 병목 요소로 작용한다.¹¹

아이템 레벨업에 따른 기하급수적 공간 요구량 증가

요구되는 1레벨 기본 아이템 수

--- 최대 보드 한계 (63칸)



레벨이 높아질수록 1레벨 기본 아이템의 요구량이 2의 제곱수로 증가하여, 63칸의 제한된 보드 내에서 심각한 병목 현상 (Gridlock)을 유발함을 알 수 있습니다.

데이터 출처: [Merge Sweets Gameplay](#)

1.2 병합 체인(Merge Chains)의 구조와 고객 주문 시스템

플레이어는 보드 위에서 기본 아이템을 지속적으로 병합하여 상위 티어의 아이템을 생산하고, 이를 통해 빵집을 찾아오는 다양한 손님들의 주문(Order)을 처리하여 골드와 경험치를 획득한다.¹ 게임 내에는 여러 갈래의 '병합 체인'이 독립적으로 존재하며, 각 체인은 고유한 테마와 시각적 발전 단계를 가진다.

체인 카테고리	1레벨 아이템	2레벨 아이템	3레벨 아이템	4레벨 아이템	생성 기원 및 비고
제빵 (Bread)	밀가루 (Flour)	반죽 (Dough)	빵 (Bread)	바게트 (Baguette)	베이커리 오븐과 같은 특정 제빵 제네레이터에서 연속적으로

					생산됨. ⁴
과일 (Fruit)	체리 (Cherry)	딸기 (Strawberry)	포도 (Grapes)	레몬 (Lemon)	과일 나무나 덤불 등 식물 기반의 제네레이터 에서 주로 획득함. ⁴
음료 (Drinks)	설탕/물 방울	기본 베이스 음료	과일 첨가 음료	고급 혼합 음료	커피 머신이나 블렌더 등에서 생산되며 과일 체인과 간헐적으로 결합됨. ⁹
보석 (Jewels)	원석 파편	가공 전 원석	세공된 보석	완성된 쥬얼리	특정 보상 상자나 특수 타일 해제 시 얻을 수 있으며, 주로 고급 퍼즐 미션 해결에 사용됨. ¹

게임의 목표를 제시하는 주문 시스템은 플레이어가 생성해야 할 최종 목표 아이템의 조합을 제시한다. 튜토리얼을 포함한 극초반에는 단순히 2~3레벨의 단일 체인 아이템(예: 뺨 1개)을 요구하지만, 게임이 진행되고 플레이어의 레벨이 상승할수록 난이도가 기하급수적으로 상승한다. 후반부 주문은 서로 전혀 다른 두 개 이상의 체인에서 생성된 고레벨 아이템(예: 레벨 7 샌드위치 1개 + 레벨 6 포도 주스 1개)을 동시에 요구하게 되며, 이는 앞서 언급한 보드의 공간 압박을 극대화시키는 주된 요인으로 작용한다.² 플레이어는 어떤 체인의 아이템을 먼저 보드에 전개할 것인지 치밀하게 우선순위를 정해야 한다.

1.3 제네레이터(Generator)의 자원 생성 한계 메커니즘

빈 보드 위에 아이템을 무에서 유로 창조하여 공급하는 핵심적인 역할은 제네레이터(생성기)가 담당한다. 그러나 제네레이터는 플레이어가 원하는 만큼 아이템을 무한정 제공하지 않으며, 철저하게 설계된 복합적인 제약 메커니즘을 따른다.

첫째, 제네레이터를 터치하여 보드 위에 아이템을 하나 생산할 때마다 플레이어의 행동 자원인

'에너지(Energy)'가 1씩 소모된다.⁵ 에너지는 시간에 따라 매우 서서히 자연 회복되며, 에너지가 고갈되면 플레이어는 게임의 흐름을 멈추고 기다리거나 재화를 지불해야만 한다. 둘째, 제네레이터 자체에도 생성 횟수의 물리적 한계와 쿨다운(Cooldown)이 존재한다. 하나의 제네레이터는 정해진 횟수(예: 연속 50회 탭)만큼 아이템을 배출하고 나면 고갈 상태에 빠져 재충전(Recharge) 타이머가 작동한다. 이 대기 시간은 제네레이터의 종류와 레벨에 따라 짧게는 2~5분에서 길게는 30분, 심지어 수 시간까지 다양하게 설정되어 플레이어의 진행 속도를 통제한다.⁵ 괴일 나무와 같은 일부 제네레이터는 에너지를 소모하지 않고 일정 시간마다 주변 빙칸에 아이템을 뱉어내는 '자동 드롭(Auto-drop)' 기능을 보유하기도 하지만, 이 역시 백그라운드 타이머의 지배를 엄격하게 받는다.⁵

마지막으로, 제네레이터의 가장 큰 불확실성은 무작위 확률 드롭(RNG Drop) 시스템에 있다. 제네레이터의 레벨을 올려 병합할수록 하위 1레벨 아이템뿐만 아니라 2레벨, 3레벨의 상위 아이템을 직접 드롭할 확률이 생겨 효율이 높아지는 것은 사실이다.¹⁴ 그러나 이는 철저히 백분율 확률에 의존하는 맹점이 있다. 플레이어가 당장 특정 체인의 아이템이 급하게 필요하더라도, 제네레이터는 자신이 뱉어낼 수 있는 다른 서브 체인의 엉뚱한 아이템을 무작위로 뱉어낼 수 있다. 이렇게 목적과 무관하게 생성된 잉여 아이템들은 가뜩이나 좁은 보드의 소중한 공간만을 차지하게 되며, 유저들 사이에서 이른바 '쓰레기 데이터(Trash Data)' 또는 '공간 낭비' 현상으로 불리며 잦은 스트레스의 원인이 된다.¹⁴

1.4 플레이를 다변화하는 특수 메타 시스템: 매니저, 미니게임, 그리고 특수 아이템

기본적인 메인 퍼즐 보드에서의 병합 행위 외에도 《머지스위츠》는 다채로운 보조 메커니즘과 미니게임을 통해 플레이 경험에 변주를 준다.

- **매니저(Managers)** 고용 및 육성 시스템: 플레이어는 제과점을 더욱 효율적으로 운영하고 이윤을 극대화하기 위해 다양한 능력을 지닌 매니저 카드를 고용하고 재화를 통해 레벨업을 진행할 수 있다.¹ 이러한 매니저들은 특정 생산 구역에 배치되어 아이템 생산 속도를 +18% 증가시키거나, 납품 완료 시 획득하는 판매 가격을 +18% 상승시키는 등 강력하고 영구적인 능력치 버프(Stat Boosts)를 제공하여 플레이어의 경제적 성장을 가속하는 역할을 수행한다.³
- 길고양이 먹이 주기(Cat Feeding) 인터랙션: 보드가 위치한 화면 내 빵집 구역에는 주기적으로 귀여운 길고양이가 무작위로 등장한다.² 플레이어가 보드 관리에 지쳐 있을 때 이 고양이를 탭하여 먹이를 주거나 상호작용하면, 번개 모양의 에너지나 상점 동전 등의 유용한 추가 보상을 즉각적이고 무작위로 지급한다.² 이는 플레이어가 에너지가 완전히 고갈되어 게임을 이탈해야 하는 시점에 제공되는 일종의 구제책이자 소소한 리텐션 유지 장치로 작동한다.³
- 확률 기반의 보드게임 구역(Board Game Area): 플레이어가 일정 레벨에 도달하면 메인 베이커리 보드와는 완전히 분리된 별도의 미니게임 구역인 '보드게임 에어리어'가 해금된다.¹ 이 구역에 진입하면 플레이어는 모노폴리(Monopoly)와 유사하게 구성된 원형의 트랙을 마주하게 된다.⁴ 특정 재화(다이스 토큰)를 소모하여 주사위를 굴리고, 나온 눈금만큼 캐릭터를 이동시킨다. 캐릭터가 멈춰 선 타일의 속성에 따라 골드 뭉치, 귀중한 푸른 보석, 혹은 메인 보드에서 구하기 힘든 희귀한 제네레이터 조각 등이 담긴 선물 상자를

획득할 수 있으며, 이 전리품들을 메인 퍼즐 보드로 가져가 정체된 병합을 뚫어내는데 활용하는 순환 루프를 형성한다.⁴

- 게임의 물리 법칙을 비트는 특수 아이템 - 가위(**Scissors**)와 조커(**Jokers**): 게임 내 상점이나 특별 이벤트 보상으로만 극히 드물게 얻을 수 있는 이 아이템들은 머지 퍼즐의 근간을 뒤흔드는 최상위 전략 도구이다. '가위'는 이미 고레벨로 병합이 완료된 아이템을 강제로 다시 두 개의 하위 레벨 아이템으로 분해(Split)하는 강력한 기능 역행 능력을 가진다.¹⁷ 반면 '조커(와일드카드)'는 짹이 없는 어떤 아이템과도 결합하여 조건 없이 즉시 다음 레벨로 승급시켜 버린다.¹⁸ 심도 있게 게임을 파고든 유저들은 최고 레벨 달성을 직전의 고가치 아이템(예: 레벨 11의 최종 아이템 직전 단계)에 조커를 사용하여 최고 레벨 달성을 보상이나 오토 오더(Auto-order) 보상을 수령한 직후, 해당 아이템이 소멸하기 찰나의 순간에 가위로 다시 잘라내어 조커의 효과를 영구적으로 복제하고 극대화하는 편법적 전략(이른바 *Joker/Scissors trick*)을 구사하며 난관을 돌파하기도 한다.¹⁸

2. 기존 BM 및 시간 종속 모델의 근본적 해체와 철학적 전환

앞서 면밀히 분석한 『머지스워즈』의 시스템은 모바일 환경에 최적화된 매우 훌륭하고 중독성 있는 퍼즐 구조를 지니고 있음이 자명하다. 그러나 이 게임이 궁극적으로 지향하는 바는 상업적 수익 창출(BM)과 장기적인 일일 활성 사용자 수(DAU), 즉 체류 시간 확보에 맞춰져 있다. 이를 달성을 위해 게임 디자인 곳곳에 '확률적 변수(RNG)'와 '시간적 장벽(Time-gating)'을 의도적으로 촘촘하게 삽입해 두었다.

플레이어가 어떠한 과금이나 과도한 시간 방지 없이 오직 전략적 사고와 치밀한 두뇌 플레이만으로 클리어할 수 있는 독립된 스테이지형 퍼즐 게임을 기획하기 위해서는, 기존의 뼈대를 유지한 채 이러한 상업적 족쇄들을 철저히 배제하고 전혀 새로운 논리적 규칙으로 치환해야만 한다. 패러다임의 전환은 다음의 세 가지 핵심 원칙을 기반으로 이루어진다.

1. 실시간 회복 에너지 및 쿨다운의 전면 배제: 일정 시간을 기다리면 자연스럽게 회복되는 에너지 시스템은 플레이어의 몰입을 방해하고 전략적 사고를 중단시키는 가장 큰 주범이다. 이는 게임의 장르를 '두뇌를 사용하는 퍼즐'이 아니라 '시간을 관리하는 방지형 자원 채집 게임'으로 변질되게 만든다. 따라서 '기다림이라는 시간'을 비용으로 지불하여 난관을 돌파하는 모든 메커니즘을 완벽히 삭제한다.
2. 무작위(RNG) 드롭의 완벽한 확정론적(**Deterministic**) 구조로의 전환: 내가 탭하는 제네레이터에서 무엇이 나올지 정확히 모른다는 불확실성은 장기적인 수익 기를 원천적으로 불가능하게 만든다. 플레이어는 그저 운에 기대어 탭을 반복할 뿐이다. 진정한 의미의 전략 게임이 성립하기 위해서는 체스, 바둑, 혹은 스도쿠와 같이 게임 내의 모든 발생 가능성과 정보가 플레이어에게 투명하게 100% 공개되어야 한다. 그래야만 완벽한 뇌지컬(두뇌 플레이)과 역산이 가능해진다.
3. 인벤토리 확장을 통한 공간 해결의 고정화: 기존 게임에서 플레이어가 재화나 현금을 지불하여 인벤토리 공간을 계속해서 넓히는 행위는, 퍼즐이 제공하는 본질적인 '공간적 한계와 압박'이라는 난이도를 자본의 힘으로 붕괴시키는 행위이다. 새로운 기획에서 인벤토리는 극도로 제한된 숫자의 고정 슬롯(예: 단 3칸)으로만 영구적으로 제공되어, 공간의 제약 그 자체가 플레이어가 반드시 극복해야 할 퍼즐의 핵심 제약 조건으로 무겁게

작동하도록 설계한다.

3. 신규 기획안: 순수 전략 머지 게임 『아티잔스 캠빗(Artisan's Gambit)』

기존 『머지스위츠』가 지닌 매력적인 비주얼과 "완전히 똑같은 기초 메커니즘(7x9 보드, 거미줄 제약, 제네레이터 생산, 주문 처리, 매니저, 고양이, 보드게임 구역, 특수 아이템)"을 기반으로 하되, 오직 논리적 추론, 패턴 분석, 그리고 극도로 정교한 공간 배열 지능만으로 난관을 타파해 나가는 스테이지 클리어 방식의 하드코어 퍼즐 게임 『아티잔스 캠빗(Artisan's Gambit - 가제)』의 세부 기획을 제시한다.

이 게임은 끝없이 이어지는 무한 루프형 보드가 아니라, 각각 명확한 해답(Solution)이 존재하는 수백 개의 개별 스테이지로 구성되며, 각 스테이지는 플레이어의 완벽한 계산을 요구한다.

3.1 턴제 기반의 완벽한 제약, '행동력(Action Point, AP)' 시스템

게임의 가장 근본적이고 혁신적인 변화는 시간을 기다리면 차오르는 실시간 에너지를 체스나 보드게임에서 볼 수 있는 **'스테이지 제한 행동력(Action Point, AP)'"으로 완벽하게 변경하는 것이다.

플레이어가 특정 스테이지에 진입하면, 해당 퍼즐을 풀기 위해 수학적으로 계산된 '정해진 횟수의 총 AP(예: 35 AP)'를 일괄 부여받는다. 제네레이터를 탭하여 보드에 아이템을 하나 생성할 때마다 정확히 1 AP가 소모된다. 시간이 아무리 지나도 이 AP는 단 1도 자연 회복되지 않으며, 게임 내 상점에서 현금이나 골드를 주고 AP를 추가로 구매하는 꿈수 역시 원천적으로 불가능하다. 플레이어는 오직 화면에 주어진 AP 횟수 내에서 가장 효율적이고 낭비 없는 정확한 수순으로 아이템을 생성하고 병합하여 우측 상단의 목표 주문(Order)을 모두 완성해야만 스테이지 클리어 판정을 받을 수 있다.

만약 치명적인 계산 착오로 AP가 0이 되어 더 이상 아이템을 뽑을 수 없게 되거나, 병합 순서를 잘못 짜서 보드 63칸이 모두 꽉 차 단 하나의 아이템도 움직일 수 없는 치명적인 데드락(Deadlock) 상태에 빠지게 되면 그 즉시 '게임 오버(Game Over)'가 선언된다. 플레이어는 실패를 빼저리게 복기하며 아무런 패널티 없이 해당 스테이지를 처음부터 다시 시작해야 한다. 이는 운이 아닌 극강의 논리성과 경우의 수 탐색을 플레이어의 뇌에 직접적으로 요구한다.

3.2 100% 확정론적 패턴 제네레이터(Deterministic Pattern Generator)

본 기획에서 제네레이터는 더 이상 확률의 장난질에 의존하는 슬롯머신이 아니다. 모든 제네레이터는 스테이지 디자이너에 의해 철저하게 계산된 **'사전 정의된 고정 시퀀스(Pre-defined Sequence)'"에 따라 정해진 순서대로만 아이템을 드롭한다.

예를 들어, 47번 스테이지에 배치된 '레벨 5 제빵 오븐(제네레이터)'을 탭하면 어떤 플레이어가 플레이하더라도 반드시 다음과 같은 고정된 순서로 아이템이 보드에 떨어진다.

[밀가루] → [밀가루] → [반죽] → [체리(함정 아이템)] → [밀가루] → [빵]

이를 지원하기 위해 플레이어의 화면 상단 제네레이터 아이콘 바로 위에는, 마치 고전 게임 테트리스(Tetris)에서 다음에 떨어질 블록을 보여주는 'Next 블록 UI'처럼 해당 제네레이터가 앞으로 뱉어낼 다음 5~10번 턴의 아이템 대기열(Queue)이 매우 투명하고 선명하게 표시된다. 플레이어는 무지성으로 화면을 연타하는 것이 아니라 이 대기열을 면밀히 분석해야 한다. "지금 오븐을 두 번 탭해서 밀가루 두 개를 연속으로 받고 보드의 기존 밀가루와 합친 뒤, 다음 턴에 떨어질 반죽을 안정적으로 수용하기 위해 보드 우측 하단 공간 2칸을 반드시 비워두어야 한다"는 식의 체스 그랜드마스터와 같은 완벽한 수읽기를 수행해야만 한다.

고레벨로 병합된 제네레이터일수록 대기열 내에 2레벨, 3레벨의 고가치 아이템이 포함되어 1 AP당 산출 효율이 비약적으로 높아지지만, 스테이지의 악랄한 기믹으로서 전혀 필요 없는 서브 체인 아이템(예: 빵을 만들어야 하는 스테이지에 오븐에서 갑자기 튀어나오는 과일 쪼가리)이 대기열 중간에 지뢰처럼 섞여 있어 보드의 소중한 공간을 마비시킬 수 있다. 따라서 플레이어는 탭을 누르는 타이밍과 병합의 리듬을 극도로 신중하게 튜닝해야 한다.

3.3 거미줄(Cobwebs)과 정밀한 보드 건축학(Architectural Design)

기존의 가로 7칸, 세로 9칸 (총 63칸)의 보드 시스템은 그대로 유지하되, 보드 위를 덮고 있는 거미줄 타일은 더 이상 단순히 '시간을 들이면 언젠가 풀려서 공간이 넓어지는 귀찮은 짐'이 아니다. 스테이지를 창조하는 레벨 디자이너에 의해 거미줄의 위치와 그 안에 둑여 있는 특정 아이템의 종류가 완벽하게 계산된 '건축학적 장애물'로 배치된다.

어떤 거미줄은 보드 중앙을 가로막고 있다가 동일한 아이템을 병합하여 해제하는 순간 주변 십자 열의 막힌 길을 시원하게 뚫어주어 연쇄 병합의 고속도로를 열어주는 핵심 키(Key) 역할을 한다. 하지만 반대로, 어떤 거미줄은 일부러 끝까지 해제하지 않고 보드의 구역을 나누는 튼튼한 '벽(Wall)'으로 활용해야만 하는 경우도 있다. 후반부 고난도 스테이지에서는 보드에 빈 공간이 많을 경우 아이템이 통제 불능으로 연쇄 콤보 병합(Chain Merge)을 일으켜 목표로 하던 3레벨 아이템 두 개가 원치 않게 4레벨로 강제 합쳐져 버리는 사고가 발생할 수 있다. 이때 거미줄을 방파제 삼아 아이템들을 분리 보관하는 창의적인 역발상이 요구된다. 앞서 서술했듯 무한정 늘릴 수 있었던 인벤토리는 단 3칸으로 굳게 고정되며, 이는 귀중한 아이템을 쓸어두는 창고가 아니라, 퍼즐의 수순이 꼬였을 때 아이템의 위치를 교환하기 위한 아슬아슬한 '임시 스와프(Swap) 공간'으로만 기능하며 플레이어의 숨통을 조인다.

시스템 기초 비교	기존 머지스위츠(Merge Sweets)	제안하는 순수 전략 모델(Artisan's Gambit)
핵심 자원 제약	시간 기반 에너지 (결제 시 즉시 무한 충전 가능)	스테이지별 고정 행동력(AP) 부여 (결제 불가, 완벽한 수학적 계산 요구)

아이템 획득 메커니즘	제네레이터의 무작위(RNG) 확률 드롭	100% 확정적 대기열(Queue) 기반의 순차적 패턴 드롭
장애물(거미줄)의 역할	해제를 통한 단순하고 점진적인 공간 확보	해제 시점과 방치 시점을 조율하여 벽이나 기막으로 활용하는 공간 퍼즐
실패 판정 (게임 오버)	없음 (시간이 지나 에너지가 차면 언제든 동일 상태로 재도전 가능)	AP 고갈 또는 보드 가득 참(Deadlock) 시 해당 스테이지 진행도 초기화 및 즉시 재시작
인벤토리 공간	보석 지불을 통해 최대 200칸까지 지속적 확장 ¹²	스테이지 불문 단 3칸으로 영구 고정 (스와프 전용 공간)

4. 메타 시스템의 논리적 재해석 및 고도화 전략

《머지스위츠》의 아기자기한 아이덴티티를 구성하는 매니저, 고양이, 보드게임 구역, 특수 아이템 등의 다채로운 메타 시스템은 과금이나 단순 반복 확률이라는 오명에서 벗어나, 극도로 복잡하게 꼬인 퍼즐의 매듭을 풀기 위한 치명적인 **전략적 도구(Strategic Toolkits)**로 완벽하게 재탄생한다.

4.1 '물리 법칙의 파괴자' - 매니저(Managers) 스킬 시스템

기존 게임에서 힘들게 고용한 매니저가 고작 제공하던 '빵 생산 속도 18% 증가', '최종 납품 시 판매 수익금 18% 상승' 같은 단순 수치적 버프(Stat Boosts)는 경제적 이득만을 좇는 자본주의적 모델에 불과하며 순수 퍼즐에서는 무가치하다.³ 본 기획의 전략 퍼즐 게임에서 매니저는 '게임의 엄격한 물리적 병합 규칙을 한시적으로 비틀어버리는' 체스 말의 특수 능력이나 TCG(트레이딩 카드 게임)의 마법 카드와 같은 위상을 가져야 한다. 플레이어는 스테이지 진입 전, 자신이 캠페인을 통해 영입한 수많은 매니저 중 스테이지의 특성에 맞춰 단 2명만을 스킬 슬롯에 전략적으로 장착할 수 있다.

- 수석 파티시에(Chief Patissier): [액티브 스킬 - 차원 공간 치환] 보드 상에서 서로 인접하지 않아 길막힘을 유발하는 두 아이템의 위치를 AP 소모를 전혀 하지 않고 스테이지당 딱 1회 바꾼다. (가장 치명적인 그리드락 상황에서 숨통을 단번에 트이게 하는 결정적 조커 역할)
- 물류 관리 매니저(Logistics Manager): [패시브 스킬 - 한계 압축] 보드 위의 최하위 1레벨 기본 아이템(예: 밀가루, 체리)에 한하여, 하나의 타일 칸에 최대 2개까지 중첩하여 겹쳐 보관할 수 있게 허용한다. 초반부 1레벨 아이템이 쓸어질 때의 공간 효율을 극대화하지만 상위 템플릿에는 절대 적용되지 않는 양날의 검.

- 바리스타 매니저(**Barista**): [액티브 스킬 - 대기열 강제 삭제] 상단 제네레이터의 대기열(Queue)에 투명하게 예고되어 있는 다음 특정 드롭 아이템 1개를 보드에 생성하지 않고 즉시 허공에 파기해버린다.(보드의 공간을 막히게 하는 원치 않는 '지뢰' 아이템이 큐에 도달했을 때 이를 건너뛰는 고도의 전략적 스킁 기능)

이러한 매니저들의 강력한 스킬은 시간이 지난다고 다시 쓸 수 있는 쿨타임 방식이 아니라, 해당 스테이지 내에서 발동할 수 있는 횟수(예: 1회~2회)가 엄격하게 제한되어 있다. 따라서 가장 치명적인 병목 구간을 돌파하는 플레이어의 번뜩이는 두뇌 플레이 시점으로 발동 타이밍이 유보되어야 한다.

4.2 완벽한 자원 순환 메커니즘 - 방랑 고양이(**The Wandering Cat**)

기존 게임의 길고양이는 그저 화면 구석에 무작위로 등장하여 화면을 탭하면 번개(에너지)나 코인을 적당히 던져주고 사라지는 단순 보상 자판기 시스템에 불과했다.² 본 기획에서는 이 귀엽고 친숙한 시각적 메커니즘을 그대로 유지하되, 고양이의 게임 내 존재 가치를 보드의 상태계를 정화하는 **'전략적 쓰레기통(Strategic Recycler)'**으로 완전히 용도를 변경한다.

확정론적 제네레이터를 계획대로 탭하다 보면, 목표 주문에는 전혀 필요 없는 잉여 아이템(대기열에 섞여 있던 함정 아이템 등)이 반드시 보드 구석에 쌓여 암의 세포처럼 공간을 잠식하게 된다. 고양이는 무작위 등장이 아니라, 특정 스테이지 내에서 정확히 계산된 특정 턴(예: 플레이어의 남은 AP가 정확히 15가 되는 순간)에 보드 우측 상단의 고정된 타일에 어김없이 출현한다.

플레이어는 보드의 공간을 숨막히게 조여오는 잉여 아이템을 드래그하여 이 고양이에게 '먹이'로 던져줄 수 있다. 고양이는 어떤 종류의 아이템이든 상관없이 정확히 3개를 꿀꺽 삼키면 보드에서 만족하며 즉시 사라진다. 그 대가로 플레이어에게 '임시 1 AP'를 반환해주거나, 보드 위의 골치 아픈 거미줄 타일 하나를 무작위로 녹여버리는 강력한 혜택을 제공한다. 즉, 고양이는 맹목적인 랜덤 보상을 주는 존재가 아니라, 플레이어가 보드의 여유 공간을 줘어짜내기 위해 잉여 턴과 아이템을 바쳐 치밀하게 타이밍을 맞춰 거래해야 하는 전략적 자원 교환소로 기능한다.

4.3 운을 완벽히 통제한 지적 미니게임 - 보드게임 구역(**Board Game Area**)

주사위를 굴려 무작위 칸에 멈추고 운에 따라 상자를 얻는 기존의 보드게임 미니게임은¹ 운을 극혐하는 본 기획의 철학적 지향점과 정면으로 배치된다. 시각적으로는 원형 트랙과 주사위 테마의 아기자기한 형태를 그대로 유지하되, 내부 시스템의 심장부는 철저한 계산이 동반되는 '이동 카드(**Movement Cards**)' 기반의 경로 탐색 턴제 퍼즐로 뜯어고친다.

이 보드게임 구역에 진입하면 플레이어는 무작위 주사위를 굴리는 운 시험을 하는 것이 아니다. 대신 매 턴마다 화면 하단 인터페이스에 [+1칸 이동], [+2칸 이동], [+3칸 이동]이라고 적힌 명시적인 카드를 각각 정해진 수량만큼 덱(Deck)으로 지급받는다.(예시 상황: 1칸 이동 카드 2장, 2칸 이동 카드 1장, 3칸 이동 카드 2장이 손패로 주어짐).

중립적인 밝은 회색으로 칠해진 원형 보드의 트랙 위 각 타일에는 플레이어가 메인 보드의 난관을 타파하는데 필수적인 '조커 조각', '가위 조각', 혹은 '특정 4레벨 완성품 아이템'이

명확하게 시안(Cyan) 색상이나 탠저린(Tangerine) 색상의 보상 타일 위에 배치되어 빛나고 있다. 그러나 그 사이사이에는 밝은 순간 소중한 카드가 소멸하거나 메인 보드의 AP가 강제로 차감되는 치명적인 붉은색 함정(Trap) 타일이 입을 벌리고 있다.

플레이어는 자신에게 주어진 한정된 이동 카드들을 과연 어떤 순서로 조합하고 낭비 없이 소모해야 붉은색 함정을 절묘하게 피하면서도 가장 가치 있는 보상 타일에 오차 없이 멈춰 설 수 있는지, 전체 트랙을 조망하며 완벽한 수학적 경로를 계산해야만 한다. 무작위성은 단 1%도 개입하지 않는다. 이렇게 두뇌를 쥐어짜 내어 경로 탐색 미니게임을 마친 후 획득한 특수 전리품들을 고스란히 가지고 다시 메인 보드로 돌아와 남은 악랄한 병합 퍼즐을 마저 해결하는, 지적으로 완벽히 융합된 플레이 루프를 형성하게 된다.

4.4 궁극의 퍼즐 돌파 도구 - 가위(Scissors)와 조커(Jokers)의 연쇄 법칙

기존 『머지스위즈』를 플레이하던 하드코어 유저들이 꼼수처럼 발견하여 커뮤니티에서 공유하던 '조커-가위 편법(Joker/Scissors trick)'—즉, 최종 단계 직전의 아이템에 조커를 덮어씌워 오토 오더(Auto-order) 보상을 날릴 수령한 직후, 시스템이 아이템을 회수해가기 전 빛의 속도로 가위를 써서 다시 잘라내어 조커의 효과를 영원한 복제 복리로 남용하던 그 비정상적인 플레이 방식은¹⁸ 본 기획에서는 단순한 버그나 편법으로 금지당하는 것이 아니라, 오히려 게임 디자이너가 의도한 가장 아름답고 핵심적인 고난도 퍼즐 기믹으로 찬란하게 승격된다.

본 게임의 극후반부 스테이지에 다다르면, 디자이너는 악의적으로 보드 상에 1레벨 아이템을 새롭게 내려놓을 빈 공간이 단 한 칸도 존재하지 않는 극단적인 짹 막힌 상황(Gridlock)을 플레이어에게 강제로 제시한다. 이때 플레이어의 인벤토리에는 오직 가위 1개와 조커 1개만이 기본 툴킷으로 주어져 있다.

상단의 목표 주문을 보면 '레벨 5 완성된 뺑' 두 개를 요구하는데, 정작 보드 한가운데에는 '레벨 4 뺑' 한 개만이 덩그러니 거미줄에 둘러싸여 존재한다. 빈 공간이 없으므로 제네레이터를 탭해봐야 화면에는 '공간 부족'이라는 붉은 경고문만 뜰 뿐 진행이 100% 불가능하다.

이러한 지옥 같은 데드락 상황에서의 유일한 해법은 특수 아이템의 능력을 비틀어 사용하는 다음과 같은 철저한 수학적 절차로 설계된다.

1. 결합의 도약: 플레이어는 인벤토리의 조커를 꺼내어 보드 위의 유일한 '레벨 4 뺑'에 결합한다. 조커의 와일드카드 특성으로 인해 '레벨 4 뺑'은 짹이 없음에도 즉시 '레벨 5 완성된 뺑' 1개로 마법처럼 진화한다. (이 시점에서 2개가 필요한 최종 주문의 50%가 임시로 달성된다.)
2. 분할을 통한 공간 창출: 주문을 완전히 납품하기 전(납품을 완료하면 해당 레벨 5 뺑이 화면에서 영구 소멸해버려 게임 오버가 됨), 완성된 이 '레벨 5 뺑'에 이번에는 가위를 정확히 타겟팅하여 사용한다. 아이템은 강제로 '레벨 4 뺑' 2개로 분할되어 쪼개진다.
3. 기믹의 연쇄 발동: 이 분할이 일어나는 찰나의 순간, 게임 보드의 특정 구석에 숨겨져 있던 기믹이 발동하며 단 한 칸의 굳게 닫혀 있던 임시 타일 슬롯이 열리는 스크립트가 작동한다.
4. 수순의 마무리: 플레이어는 이 천금같이 열린 단 한 칸의 공간을 교두보 삼아, 상단의 제네레이터에서 대기열을 읽어가며 정확히 필요한 밀가루와 반죽을 뽑아낸다. 이를 바탕으로 보드에 흩어져 있던 남은 재료들을 병합하여, 방금 가위로 쪼개둔 '레벨 4 뺑' 두

개를 각각 다시 최종 형태인 '레벨 5 완성된 빵' 두 개로 최종 진화시켜 납품하고 스테이지를 완벽하게 클리어한다.

이처럼 새로운 패러다임 하에서 가위와 조커 등 특수 아이템은 결제(BM)를 통해 현금 상점에서 수십 개씩 쓸어 담는 가벼운 소모품이 결코 아니다. 체스에서 왕과 투의 위치를 단번에 바꾸는 '캐슬링(Castling)'이나, 폰의 이동 궤적을 헛치는 앙파상(En passant)처럼 보드라는 좁은 공간의 논리적 굴레를 일거에 파괴하고 새 판을 짜는 가장 빠르고 특수한 행위로 엄격하게 통제되어 스테이지별로 적재적소에 제공된다.

5. 게임 플레이 사이클 및 고도화된 레벨 디자인 구조

이러한 숨 막히는 제약과 기획 의도가 실제 게임 플레이어의 경험 속에서 어떻게 살아 숨 쉬며 작동하는지 증명하기 위해, 단일 스테이지의 진행 구조와 캠페인 전체의 난이도 곡선(Difficulty Curve) 설계를 구체적으로 서술한다.

5.1 마이크로 결단(Micro-Decisions)의 쉼 없는 연속

본 게임에서 플레이어의 단일 스테이지 플레이 사이클은 다음과 같은 4단계의 치밀한 사고 과정으로 진행된다.

1. 관측과 역산(**Observation & Reverse-engineering**): 스테이지가 시작되면 플레이어는 무작정 화면을 누르지 않는다. 먼저 우측 상단에 명시된 '최종 목표 주문(예: 바게트 1개, 포도주스 1개)'을 꼼꼼히 확인한다.⁴ 그 후 보드 63칸에 흘러려진 거미줄의 벽 배치와 그 안에 볼모로 갇힌 2~3레벨 아이템들의 위치를 파악한다. 가장 중요한 것은 화면 최상단 제네레이터 아이콘들에 예고된 향후 10년 간의 드롭 대기열(Queue) 시퀀스를 분석하는 것이다.
2. 경로 탐색 및 설정(**Pathfinding**): 도출된 정보를 바탕으로 최종 목표를 역산하는 뇌내 시뮬레이션을 가동한다. "바게트(4레벨)를 최종적으로 만들려면 빵(3레벨) 2개가 필요하고, 빵 2개를 만들려면 반죽(2레벨) 4개가 필요하다. 현재 오른 제네레이터 대기열의 3번째 턴과 5번째 턴에 반죽 완제품이 확정적으로 나오니, 앞서 1, 2번째 턴에 쏟아지는 잉여 밀가루 2개를 보드 좌측 구석의 거미줄에 덮인 밀가루 쪽으로 끌고 가 병합해 치워버림으로써, 3번째의 반죽이 놓일 공간을 미리 확보해야 한다"는 식의 입체적인 수순을 세운다.
3. 실행 및 변수 통제(**Execution**): 머릿속에 세운 계획대로 AP를 하나씩 신중하게 소모하여 제네레이터를 탭하고 타일을 옮긴다. 중간에 동선이 꼬여 예상치 못한 공간 부족이 임박하거나, 대기열에 숨어 있던 과일 체인의 찌꺼기 아이템이 튀어나와 템포가 어긋날 위기에 처할 경우, 사전에 세팅해둔 매니저의 특수 스킬(위치 치환 등)을 과감히 발동하거나 보드에 나타난 방랑 고양이의 입속으로 잉여 아이템을 폐기하여 간신히 궤도를 수정한다.
4. 결착 및 해소(**Resolution**): 텁니바퀴처럼 맞물린 수순 끝에 남은 AP가 0이 되기 직전의 마지막 턴, 정확히 모든 주문 조건이 달성되며 화면에 화려한 클리어 연출이 출력된다. 플레이어는 극도의 긴장감이 해소되는 강렬한 카타르시스를 경험한다.

5.2 난이도 곡선(Difficulty Curve)과 기믹의 점진적 다변화

RNG(무작위성)라는 손쉬운 변수를 완전히 배제했기 때문에, 게임 캠페인의 전체 난이도는 오직 레벨 디자이너의 천재적인 공간 설계 능력과 기믹 배치에 의해 온전히 결정된다. 플레이어의 여정은 크게 세 단계로 구분된다.

- 초반부 튜토리얼 구간 (**1~20** 스테이지): 단일 제네레이터(제빵 오븐)와 단일 아이템 체인(밀가루 계열)만이 활성화되어 보드에 등장한다. 이는 플레이어가 기본적인 머지의 2진법 계산 체계(2^{n-1})를 체화하고, 제네레이터 상단의 대기열 큐(Queue)를 읽고 행동을 예측하는 시스템에 익숙해지도록 돋는 구간이다. AP는 요구량보다 3~5개 정도 넉넉하게 주어져 약간의 수순 실수가 있더라도 복구가 용납된다.
- 중반부 뇌절 구간 (**21~50** 스테이지): 빵 오븐에 더해 과일 나무 제네레이터가 본격적으로 보드에 추가되며 두 개의 서로 다른 속성 체인이 동시에 얹혀 진행된다.² 제빵 체인의 누런 아이템들과 과일 체인의 붉은 아이템들이 63칸이라는 비좁은 보드의 영토를 두고 서로 치열하게 공간 싸움을 벌이게 된다. 엎친 데 덮친 격으로 거미줄이 체스판의 격자무늬처럼 촘촘하게 배치되어 공간의 연속성을 잔인하게 차단한다. 플레이어는 매니저의 '공간 위치 변환' 액티브 스킬을 적재적소에 활용하지 않고서는 도저히 클리어 각을 볼 수 없는 복잡한 국면을 수없이 마주하게 된다.
- 후반부 마스터피스 구간 (**51~** 스테이지): 이 구간에 접어들면 고정되어 있던 제네레이터의 대기열 시퀀스 자체가 플레이어의 보드 위 행동 조작에 의해 실시간으로 변화하는 동적(Dynamic) 상호작용 구조가 게임 내에 도입된다. 예를 들어, 보드 내에서 보석 체인의 아이템을 하나 병합하여 파열시킬 때마다, 옆에 있던 제빵 오븐의 대기열 다음 아이템이 밀가루(1레벨)에서 반죽(2레벨)으로 실시간 진화하는 식이다. 이제 게임은 단순히 좁은 공간의 압박을 견디는 수준을 넘어서, 전혀 무관해 보이던 아이템 체인 간의 상호 작용 순서를 완벽하게 통제하고 지휘해야 하는 고도의 논리 연산 영역이자 종합 예술의 경지로 진입한다.

이러한 확정론적 스테이지 구조는 플레이어가 아무리 긴 시간을 투자하거나 앱을 오래 켜둔다고 해서 시스템적으로 자동으로 강해지거나, 제네레이터가 영구 레벨업되어 난이도를 돈이나 시간으로 짓누르는 RPG 요소의 진입을 완벽하게 차단한다. 오직 화면 앞 플레이어 본인의 두뇌 시냅스가 연결되고 연산 능력이 레벨업하지 않는 이상 다음 스테이지로 단 한 발자국도 나아갈 수 없는, 험결 없이 완벽한 하드코어 논리 퍼즐의 궁극적인 형태를 띠게 된다.

결론 및 게임 디자인적 시사점

본 보고서는 글로벌 캐주얼 모바일 시장에서 강력한 흡입력을 입증한 머지 게임인 『머지스위츠』의 핵심 메커니즘—제한된 7x9 보드, 2진법 기반의 다중 병합 체인, 자원 뱌브인 제네레이터, 그리고 매니저 및 미니게임을 포괄하는 보조 시스템—을 바닥까지 철저히 해체하고 분석하였다.⁵ 나아가, 이들 시스템이 겉으로는 캐주얼해 보일지라도 그 이면에는 유저의 행동을 제약하여 과금 결제와 끝없는 시간 투자를 교묘하게 유도하도록 설계된 F2P(Free-to-Play)

생태계의 산물임을 규명하였다.

하지만 본 기획은 기존의 게임 자산을 폐기하는 대신, 그 익숙하고 훌륭한 동일 구성 요소들과 에셋을 한 치의 오차 없이 그대로 활용하되 작동 원리만을 치환하는 거대한 기획적 실험을 단행하였다. 시간의 족쇄인 에너지 및 쿨다운의 과감한 삭제, 슬롯머신과도 같은 제네레이터 무작위 드롭의 완벽한 패턴화(확정론적 큐 도입), 단순 수치 뺏튀기였던 매니저 버프의 전술적 스킬화, 그리고 여행을 바라던 랜덤 보상 시스템의 논리적 자원 교환소로의 변환이라는 일련의 치밀한 '비틀기(Twist)'를 시스템 전반에 적용하였다.

이렇게 제안된 신규 기획안『아티잔스 갤빗(Artisan's Gambit)』은 무작위성(RNG)과 시간 제약이라는 모바일 F2P 게임 특유의 고질적이고 수동적인 한계를 경쾌하게 타파한다. 모든 게임 내 정보와 미래의 경우의 수가 투명하게 100% 공개된 유리판 위에서, 오직 플레이어의 치밀하고 완벽한 수읽기와 기하학적인 공간 배치 역량만을 냉혹하게 시험한다. 이는 대중에게 몹시 익숙하고 귀여운 외형의 '캐주얼 머지(Casual Merge)'라는 친숙한 껌데기를 덮어쓴 채, 내면으로는 체스 챔피언십이나 최고 난이도의 스도쿠 퍼즐에 필적하는 심도 깊고 복잡한 지적 쾌감을 플레이어의 뇌리에 끌어 넣을 수 있음을 시사한다. 기존 모바일 게임 시장이 고수하던 '자본 및 시간 소모형' 루프에서 플레이어의 '지능 소모형' 루프로의 이러한 담대한 패러다임 전환은, 정체되어 가는 머지 퍼즐 장르에 전혀 새로운 생명력과 진화의 가능성을 활짝 열어줄 것이다.

참고 자료

1. Merge Sweets - App Store, 2월 21, 2026에 액세스,
<https://apps.apple.com/us/app/merge-sweets/id6449991081>
2. Merge Sweets - Apps on Google Play, 2월 21, 2026에 액세스,
https://play.google.com/store/apps/details?id=com.spcomes.emerge&hl=en_US
3. Merge Sweets - Gameplay walkthrough 15 - YouTube, 2월 21, 2026에 액세스,
<https://www.youtube.com/watch?v=V8hS5nyqq5Y>
4. Merge Sweets - Gameplay walkthrough 1 - YouTube, 2월 21, 2026에 액세스,
<https://www.youtube.com/watch?v=wdCkF-Z6eM8>
5. Update FAQ | Cook & Merge Wiki - Fandom, 2월 21, 2026에 액세스,
https://cook-merge.fandom.com/wiki/Update_FAQ
6. Permanent Generator "Cooldowns" : r/MergeSurvival - Reddit, 2월 21, 2026에 액세스,
https://www.reddit.com/r/MergeSurvival/comments/1fkxkv/permanent_generator_cooldowns/
7. energy and recharging : r/MergeCooking - Reddit, 2월 21, 2026에 액세스,
https://www.reddit.com/r/MergeCooking/comments/1pdgrth/energy_and_recharging/
8. Is there a post or link for how long each generator & level takes to recharge? : r/LoveAndPies - Reddit, 2월 21, 2026에 액세스,
https://www.reddit.com/r/LoveAndPies/comments/zo72qn/is_there_a_post_or_link_for_how_long_each/
9. Category:Item Chains | MergeFriends Wiki - Fandom, 2월 21, 2026에 액세스,
https://mergefriends.fandom.com/wiki/Category:Item_Chains

10. Not enough merging and too much space management - how do I get out of this mess? : r/LoveAndPies - Reddit, 2월 21, 2026에 액세스,
https://www.reddit.com/r/LoveAndPies/comments/1calyvy/not_enough_merging_and_too_much_space_management/
11. Board organization? : r/MergeCooking - Reddit, 2월 21, 2026에 액세스,
https://www.reddit.com/r/MergeCooking/comments/1ntkyj2/board_organization/
12. Merge Sweets - App Store, 2월 21, 2026에 액세스,
<https://apps.apple.com/gb/app/merge-sweets/id6449991081>
13. Item Chains | Midas Merge Wiki - Fandom, 2월 21, 2026에 액세스,
https://midas-merge.fandom.com/wiki/Item_Chains
14. What's your strategy for merging generators? : r/LoveAndPies - Reddit, 2월 21, 2026에 액세스,
https://www.reddit.com/r/LoveAndPies/comments/123kwcd/whats_your_strategy_for_merging_generators/
15. This generator is one of the most worthless things ever. It takes the most amount of work to obtain and once you get it, it drops like 9 of those yellow Easter Eggs. Not even an even number of them. : r/MergeMansion - Reddit, 2월 21, 2026에 액세스,
https://www.reddit.com/r/MergeMansion/comments/12ejs1x/this_generator_is_one_of_the_most_worthless/
16. Merge Sweets - GamePlay Android - Tutorial - YouTube, 2월 21, 2026에 액세스,
<https://www.youtube.com/watch?v=n7Hn3gOGX-E>
17. Scissors | Merge Mansion Wiki - Fandom, 2월 21, 2026에 액세스,
<https://merge-mansion.fandom.com/wiki/Scissors>
18. Joker/scissors trick : r/TravelTown - Reddit, 2월 21, 2026에 액세스,
https://www.reddit.com/r/TravelTown/comments/18j77wk/jokerscissors_trick/
19. what to do with scissors : r/TravelTown - Reddit, 2월 21, 2026에 액세스,
https://www.reddit.com/r/TravelTown/comments/1krd25e/what_to_do_with_scissors/
20. Explain the joker scissors trick to me like I'm five. What is the benefit of it? : r/TravelTown, 2월 21, 2026에 액세스,
https://www.reddit.com/r/TravelTown/comments/1ilzp1h/explain_the_joker_scissors_trick_to_me_like_im/
21. Merge Sweets - Apps on Google Play, 2월 21, 2026에 액세스,
<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.spcomes.emerge>