

我有一座冒险屋

我会修空调 著

暮阳中学



新星出版社 NEW STAR PRESS

我有一座冒险屋

壹 暮阳中学

我会修空调 著

图书在版编目(CIP)数据

我有一座冒险屋. 壹, 暮阳中学 / 我会修空调著.

— 北京: 新星出版社, 2019.6 (2019.6 重印)

ISBN 978-7-5133-3565-2

I. ①我… II. ①我… III. ①长篇小说—中国—当代

IV. ①I247.5

中国版本图书馆CIP数据核字(2018)第076888号

我有一座冒险屋 壹 暮阳中学

我会修空调 著

责任编辑: 汪欣

责任印制: 李珊珊



出版统筹: 贾骥 宋凯

出版监制: 张泰亚

策划编辑: 邓英洁

助理编辑: 姜珊 乔红

美术编辑: 宋慧

封面绘图: 长乐

插图: 咚雾雾

出版发行: 新星出版社

出版人: 马汝军

社址: 北京市西城区车公庄大街丙3号楼 100044

网址: www.newstarpress.com

电话: 010-88310888

传真: 010-65270449

法律顾问: 北京市岳成律师事务所

读者服务: 010-88310811 service@newstarpress.com

邮购地址: 北京市西城区车公庄大街丙3号楼 100044

印刷: 北京美图印务有限公司

开本: 710mm × 1000mm 1/16

印张: 17.25

字数: 282千

版次: 2019年6月第一版 2019年6月第二次印刷

书号: ISBN 978-7-5133-3565-2

定价: 49.00元

版权专有, 侵权必究; 如有质量问题, 请与印刷厂联系调换。

—— 每本书都是一座传送门

我有一双翅膀

——记一位女飞行员的成长

作者：[美] 芭芭拉·摩根·史密斯

译者：[中] 李海鹰

（北京：人民航空出版社，1981年）

1-2000册

定价：1.50元

（北京：人民航空出版社）

（北京：人民航空出版社）

中国民航 航空知识 一、二、三

作者：[中] 李海鹰

译者：[中] 李海鹰

（北京：人民航空出版社）

中国民航 航空知识 一、二、三
作者：[中] 李海鹰
译者：[中] 李海鹰
（北京：人民航空出版社）



目录

- 001 / 第1章 濒临倒闭的恐怖冒险屋
- 017 / 第2章 冥婚
- 032 / 第3章 镜中怪物
- 041 / 第4章 平安公寓? 富安公寓!
- 057 / 第5章 午夜逃杀!
- 074 / 第6章 法医学院学生
- 092 / 第7章 怨念布偶股小小
- 106 / 第8章 冒险屋升级

118 / 第9章 挑战憋气一分钟

130 / 第10章 有人要杀我!

146 / 第11章 第一次约会

160 / 第12章 红舞鞋

177 / 第13章 为她建一座乐园

191 / 第14章 镜子里的门

202 / 第15章 天堂在井里

208 / 第16章 暮阳中学

220 / 第17章 我控制不住我的右手了

229 / 第18章 厕所的第五个隔间

246 / 第19章 最后一间教室

255 / 第20章 深井

COTTON

第1章 濒临倒闭的恐怖冒险屋

“这么不吓人的鬼屋我还是第一次见。”

“道具太假，逛了一圈，不仅不害怕，甚至有点想笑。”

“唯物主义者无所畏惧！”

“早就给你们说没意思，还不如在宿舍里打游戏，我的鲲已经八十级了。”

江州市西郊冒险屋门口，几个学生骑着共享单车，毫无留恋地离开。

看到这一幕，拿着冒险屋宣传单的陈歌，颇有些无奈。

吓人是一门技术活，可现代人经历各种惊悚片洗礼，心理素质极强，进鬼屋就跟在自己家后院一样。

“老板！”

身后传来一个清亮的女声，陈歌扭头看去，只见一个穿着护士服，身材娇小、上围傲人的“僵尸”，怒气冲冲，从冒险屋里跑出。

“怎么了，小婉？”女孩叫徐婉，是冒险屋里的临时演员之一。

“刚才那几个小浑球，想占我便宜！”她虎牙紧咬，攥着秀拳。

原来是来告状的……

“太过分了，他们竟然连僵尸都不放过。”作为老板，陈歌自然会帮小婉说话，

“我去找乐园管理员反映一下情况，调一下监控。”

“不用那么麻烦，我在察觉对方有这个企图的时候，先发制人，揍了他一顿。”徐婉抖了一下护士服边角的血迹，“这不是化的妆哦。”

“额，没毛病，女孩子就应该学会保护自己。”陈歌擦着额头冷汗，看了一眼夕阳，“那今天就到这儿吧，估计也没什么游客了，通知其他人，提前下班。”

他说完后，面前画着僵尸妆的女孩却没有挪动脚步。

“还有事吗？”

“老板……”徐婉欲言又止，慢吞吞从口袋里翻出一封信来，“这是陶明和小魏的辞职信，你待他们不错，他们不好意思当面给你说，所以就托我转交给你。”

“他们要走？”陈歌愣了一下，收下信封，“人各有志，你也早点儿下班吧。”

“嗯，嗯，我去卸妆。”

目送这个呆萌可爱的“小僵尸”离开，陈歌默默地点了一根烟。

半年前，他的父母离奇失踪，只留下了这座恐怖冒险屋。为了留下念想，陈歌辞了工作，全心全力去经营冒险屋，想要做到更好。可惜时代变化太快，鬼屋这一行竞争压力大，本身又比较冷门，还存在许多局限性。同样的恐怖场景，看过一遍后，再看就会变得无聊，而不断翻新又需要大量资金。几个星期前，冒险屋就已经入不敷出，一天的门票钱连水电费的零头都不够。

“不知道我还能撑到什么时候。”掐灭了烟，陈歌正要回冒险屋，一个穿着新世纪乐园工作服的中年人走了过来。

看到他，陈歌就像是老鼠见了猫一样，赶紧加快脚步。

“装作看不见吗？”中年人一把抓住陈歌的肩膀，“今天我们把事情说清楚，你水电费和场馆租金都已经欠了两个月了。上面一直催，我现在压力很大啊！”

“徐叔，不是我不给，最近资金确实有点儿紧张，你再给我一个月的时间。”

“上个月你也是这么说的。”

“我向你保证，这绝对是最后一个月！”陈歌拍着胸脯，一脸真诚。

“鬼屋这行现在不景气，吸引不来游客，要我说你也没必要再坚持下去了。”被叫作徐叔的中年人看着陈歌手里的信封，手上力道慢慢减小。“你这么年轻，干点儿什么不好，何必活得那么累呢？”

“徐叔，我知道你是为我好，可这冒险屋对我来说意义不同，算是我父母留给我的一个念想。”陈歌声音低沉，似乎不想让更多的人听到。陈歌父母的事情，这个中年人作为乐园管理员一清二楚，他没有回话，过了几秒钟，轻叹一口气，软下心来：“我多少能理解你的想法，行吧，我尽量再帮你拖几个星期。”

“谢徐叔！”

“别谢我，你还是用点儿心，把鬼屋的门票多卖出去一些。”

送走乐园管理员，陈歌直接回到了冒险屋里，开始重复每天的工作：检查器材损耗，维护道具，打扫卫生。

“修理间里的人造血浆快用完了，得再购买一批；这条通道往里倾斜一下，或许能更好地制造游客视角盲区；人偶让抓破了，要补一补；啊！我这儿装的工艺灯呢？被谁偷走了！”

外人眼中，他是鬼屋老板，也算是个自主创业的有为青年，实际上这背后的心酸只有他自己知道。

鬼屋算是一种通过“恐怖放松”引导的放松消费，在恐怖环境里人的肌肉和精神会高度紧张，一旦得到释放就如同按摩一样，这种方式在短时间内能让人产生一种满足感。同时鬼屋也是种一次性消费，市面上很多鬼屋都采用在各城市流动的方式，不断吸引新的游客来参观。像陈歌这样固定在某个地方的鬼屋，除非拥有特别大的名气，能吸引人慕名而来，否则都坚持不了太久。

他能一个人支撑这么长时间，已经很不容易了。

拖着被抓烂的人偶，陈歌进入修理间，他大学学的是玩具设计与制造专业，冒险屋里的人偶和机关很多都是他自己设计的。修补过程繁琐单调，需要将人偶表皮缝合，重新上色、做旧。

“差点儿血浆，我记得阁楼上还有存货。”冒险屋分三层，一二层用来布置恐怖场景，三楼则是杂物间。推开满是灰尘的木门，阁楼内堆满了各种被淘汰的器材，其中大部分都是他父母经营冒险屋时留下的。睹物思人，所以陈歌很少来这里。

“一晃都过去大半年了。”

看着熟悉的各种器材，陈歌想起了自己的童年。那时候他们经营的还是流动

鬼屋，父母带着他各个城市到处跑，有时候小夫妻两个人都忙着，就把陈歌一个人扔到后台，和各种鬼怪道具为伴。因为从小的锻炼，所以陈歌的胆子很大。毕竟在同龄人玩字母拼图的时候，他已经抱着人头模型到处跑了。

“都是回忆啊。”

不知不觉陈歌又走到了存放父母遗物的木箱旁边，里面放着一个粗糙的布偶和一个漆黑的手机。

布偶是陈歌小时候做的第一件玩具，手机他则全无印象。

这两样东西是警方在郊区一个废弃医院里找到的，至于陈歌的父母为何会在深夜前往那里，没人知道原因。

“都过去这么久了，你们到底在哪儿？”陈歌抱起布偶，捏了捏它的脸，轻轻叹了口气，“我还是赶紧找人造血浆吧，如果熬不过这个淡季，冒险屋或许真要停业转让了。”

陈歌只是在自言自语，可当他说到停业转让时，木箱里一直没有动静的黑色手机，忽然屏幕一闪，发出了淡淡的冷光。

“什么情况，黑科技？灵异现象？”

如果换个人来可能会心跳加快，左右四顾，掌心出汗，对陈歌来说，他的反应就很淡定，拿起手机，放到眼前，进行二次确认。

“这个手机我以前试了一百遍都没有打开，今天怎么突然自己启动了？这是从我父母失踪的地方找到的，难道是他们知道我现在很困难，所以主动联系我？”

按捺住心中的激动，陈歌滑动屏幕，漆黑的手机桌面上只有一个应用程序，并且是用冒险屋充当图标。

“跟想象中不太一样，不过这图标有点儿眼熟，好像就是我自家的冒险屋大门啊！”

陈歌皱着眉点开了这个应用，一行血字浮现在屏幕上——**你相信这个世界有鬼吗？**

世界上有没有鬼，这是一个超现实主义的哲学问题，对陈歌这样的理工男来说，难度系数很高。

“应该有吧……”

陈歌做出了自己的选择，几秒过后，手机屏幕上浮现出了新的字迹：

你心中所想，即是答案。从这一刻起，你将正式接替我成为冒险屋的新主人。
当然，这并不是一件值得庆贺的事情，在新手教程的最后阶段，我想送给你一句忠告，自杀是最懦弱的行为，请努力地活下去！

“信息量有点儿大啊！不过他这种自以为是的说话语气，怎么跟我老爹有点儿像？”

陈歌再次点开冒险屋应用，出现了一个全新的界面：

江州市西郊冒险屋

状态：濒临倒闭

好评度：无

今日游览人数：四

当月游览人数：十

我的团队成员：无

我的道具库：无

解锁成就：无

现有设施场景：

僵尸复活夜（糟糕的道具、差劲的演员、毫无故事性和逻辑性可言，尖叫指数无）

冥婚（生时非夫妇，死后葬同穴，鬼妻追魂，尖叫指数半颗星）

可解锁恐怖场景：

午夜逃杀（破旧的公寓楼内住进了一个危险的精神病患者，他手持剪刀和铁锤，正在你的房门外徘徊，尖叫指数一星）；

第三病栋（这座废弃的医院每到深夜都会发出奇怪的声音，你作为报社记者将进入一探究竟，尖叫指数三星）；

绝命灵车（搭载死人的灵车已经上路，如果不能在一小时内离开，你将被永远留在车上，尖叫指数两星）；

每日任务：完成冒险屋的每日任务，会给出相应奖励，并解锁更多恐怖场景。

冒险屋扩建条件：当月游览人数超过一百，好评率达到百分之六十以上（扩建三次后，冒险屋将升级为战栗迷宫）

“恐怖大转盘”（消耗冒险屋里游客产生的惊吓值，可以转动转盘）：生死有命，

富贵在天，这里有增加寿命的灵果，亦有满含仇怨的怨念！

其他功能：未解锁

手机上这个以冒险屋大门为图标的应用软件，很像是市面上流行的模拟经营类手游，只不过其经营的不是饭店、水族馆、宠物乐园，而是冒险屋。

陈歌盯着屏幕，他怎么也想不通，为什么父母遗留下的手机里，会有这样一个奇怪的小游戏。

他仔细翻看应用界面，里面所有信息都和他的冒险屋相吻合，包括每日游览人数和馆内设施场景，这游戏让陈歌产生了一种奇怪的感觉：好像游戏里需要经营的冒险屋，就是他现实中的冒险屋。

同样糟糕的处境，同样是濒临倒闭，两者之间有太多的共同点。

“难道这个游戏就是以我的冒险屋为原型制作的吗？那如果在游戏里改变了冒险屋，现实中是不是也能受益？”

陈歌继续往下看，冒险屋里现有的设施场景“僵尸复活夜”被贬得一无是处，而曾经上过报纸，甚至引起过轰动的“冥婚”项目，在游戏评测中也只是给出了半星的评价。

“连‘冥婚’都只给了半星，真不敢想象后面那几个可解锁的恐怖场景到底有多恐怖。”他尝试着点击解锁更多场景，触碰到这个选项后，屏幕上浮现出一行字，提示他需要完成一定数量的日常任务才有资格解锁。

“看来日常任务是一切的根基，只有不断地完成日常任务，才能解锁恐怖场景。更多的恐怖场景既能吸引大量游客参观，促进游览量提升，又可以扩建冒险屋，增大场地，从而形成良性循环。”

陈歌闲暇时玩过很多手游，他很快领悟了游戏规则——日常任务的完成度，将影响整个冒险屋的发展。

点开日常任务，屏幕上浮现出了三个选项：

简单难度：冒险屋设计三大要素——故事、场景、情绪，没有故事的冒险屋就没有灵魂，请你完善“僵尸复活夜”和“冥婚”两个恐怖场景的背景故事。

一般难度：午夜十二点之前，修补好冒险屋内所有人偶模型。

噩梦难度：相信你一定还在好奇世界上到底有没有鬼，来玩个小游戏吧，真

相就在你睁眼的那一刻。

日常任务每日零点刷新，每天只能领取一个任务，难度不同，奖励不同。

注意！个别任务极度危险，请慎重选择！

看完日常任务，陈歌有些惊讶：“游戏里的任务竟然需要人在现实当中完成，这是不是在间接说明，这个游戏可以影响到现实？”

为了验证心中的猜测，他决定领取一个任务试试。

日常任务按照难度分级，每天只能选择一个领取，如果想要利益最大化的话，肯定要选难度最高的，只是后面那个个别任务极度危险的提示，让陈歌有些犯怵。

“很难取舍，噩梦难度任务的描述十分模糊，一看就是个大坑。要不先从一般难度开始吧，午夜十二点之前修补好所有人偶模型，时间有点紧张，但也不是不能做不到。”

陈歌非常果断，有了决定立刻行动，他没有浪费任何时间，提着工具箱和一桶未开封的人造血浆，便开始检查整座冒险屋里的人偶道具。

夜色已深，陈歌一个人穿行在偌大的冒险屋里，为了省电，他连走廊灯都没开，胳膊夹着手电筒，拖着需要维护的人偶跑来跑去。

这场景如果被不明原因的外人看到，恐怕会吓得直接报警。

“累死我了，没想到有那么多人偶都出现了问题，看来以前的维护很不到位啊！”

晚上十一点四十五分，陈歌收到了手机上任务完成的提示——“你已完成一般难度日常任务，专注细节，才能营造出完美的恐怖气氛，恭喜你获得任务奖励——背景曲目《黑色星期五》。”

“《黑色星期五》不是国外的禁曲吗？据传听多了会让人产生自杀的念头，原版曲目也早已消失。”陈歌在手机道具库里找到了一个CD的图案，“哪有把这东西当作任务奖励的，该不会是个恶作剧吧？”

他随手点向CD图案，一阵从未听过的旋律在耳边响起。

这声音似乎本身就生于黑暗，孤独、悲恸，陈歌觉得一切都在离自己而去，他仿佛沉入了大洋深处，又好像走在一条没有尽头的隧道里。

一曲终了，陈歌后背已经湿透，他很庆幸自己刚才没有选择循环播放，否则，他真不知道自己能不能从这首曲子里走出来。

“玩儿真的啊！应该是原版没错！”

关闭音乐，小心保存。处理好一切后，陈歌钻进员工休息室。

躺在床上，他身体很疲惫，但是一丝睡意都没有。

他今天经历的事情，对任何一个正常人来说，都需要时间去消化。完成游戏里的任务，可以获得现实中的奖励，这让陈歌看到了一条能改变冒险屋现状的捷径。

不知不觉已经过了午夜十二点，陈歌依旧呆呆地望着天花板，百无聊赖的他又将黑色手机取出。零点已过，日常任务应该刷新了吧？

点开应用软件，日常任务那一栏果然出现了变化。

简单难度：如果要给游客提供一个十分吓人的游览体验，那么首先要注意把握游览的节奏，演员和机关过早或过晚出现都会导致游客兴致丧失，所以我建议你在冒险屋中安装声音探测器以及监控器，时刻掌控游客的游览进度。

一般难度：独木难支，好的冒险屋需要优秀的团队来运作，招聘更多的人才，他们会帮你渡过难关。

噩梦难度：相信你一定还在好奇到底有没有另一个世界，来玩个小游戏吧，真相就在你睁眼的那一刻。

日常任务每日零点刷新，每天只能领取一个任务，难度不同，奖励不同。

注意！个别任务极度危险，请慎重选择！

新出现的三个日常任务，让陈歌有些纠结。

简单任务是在冒险屋里安装声音探测器和监控，这个任务只要有钱就能完成，可为难的是陈歌经费有限，根本拿不出那么多钱。

一般难度任务对陈歌也很不友好，陪着他一起经历过风雨的老员工，昨天才提出辞职，今天就要他再去招新人，先不说能不能招到，就算有人愿意来，从头培训要耗费大量的时间，等新人能独当一面，冒险屋估计也关门了。

排除了简单和一般两个难度的任务，陈歌把目光放在最后一个日常任务上。

“难度越高，奖励越丰富，我要不要尝试一下噩梦级别的任务？”

相信你一定还在好奇到底有没有另一个世界，来玩个小游戏吧，真相就在你睁眼的那一刻。

噩梦级别任务叙述得非常模糊，根本不清楚具体要做什么，只是给人一种诡

异的感觉。

“看任务介绍，应该是要玩一个游戏，但是仅仅玩一个游戏就能列为噩梦级别？”他为了完成一般难度任务，可是连续好几个小时没有休息，才勉强在时限之内把所有人偶修补好。

滑动手机，陈歌越看越觉得好奇：“要不，试一试？”

这个念头一出现，就像是藤蔓般在他的脑海中不受控制地蔓延开来。

“噩梦级别任务奖励最高，况且今天刷新出来的这三个任务，简单和一般任务我根本没有完成的信心，还不如赌一把。”撑不过淡季，冒险屋就要转让倒闭，陈歌心里很清楚自己现在的处境，好不容易看到了改变的希望，他自然不愿意放过任何机会。

“就这么决定了，反正迟早都要去见识一下噩梦级别的任务。”

从床上坐起，陈歌点向最后一个任务。

确定接受噩梦难度日常任务？接受后，有可能会引发未知情况出现。

“确定。”

手机屏幕一闪，真正的任务信息浮现出来。

想要看到另一个世界，需要过人的勇气，非凡的运气，以及一点小小的帮助。下面这个游戏的名字叫作“镜中有你”：半夜两点零四分独自一人进入浴室，锁上浴室门关掉电灯，面向镜子，并在镜子与你之间点燃一根蜡烛。而后闭上眼睛，集中精神，慢慢念自己的名字。

黑暗中什么都有可能发生，或者镜子里会浮现一张陌生的人脸，或者角落会有一双猩红的眸子在窥伺，又或者墙壁和门缝往外渗出鲜血，你要做的就是不为所动，安静地站在镜子前面。

半个小时后任务自动成功，前提是在这期间无论发生什么，你都不能睁开眼睛。

看完任务介绍，陈歌心里有些发毛：“难道真有另一个普通人看不到的世界？”

距离半夜两点零四分还早，他没急着动身，上网搜索起和这个游戏有关的东西。

没过一会儿，还真让陈歌找到了一些，有人因为玩这个游戏厄运缠身，有的语焉不详，略微提过几次毁容的脸，更有甚者在自己家里失踪，怀疑被拽进了镜子里的世界……

“一个个说得那么逼真，跟鬼故事一样。”陈歌越看越觉得好奇，他本身就是开鬼屋的，每天都在琢磨怎么去吓人，如何在安全范围内带给游客更加惊悚的体验是他的首要任务。在看过这个游戏的种种介绍后，他感觉一扇新的大门正在打开。

“深夜一个人在鬼屋里玩恐怖游戏，想想都觉得刺激啊！”

他检查了一下自己手机的电量，觉得这历史性的一刻有必要记录下来。

“等会儿我要全程录像，如果真有那么恐怖，或许我的冒险屋将会多一个新项目了。”他翻箱倒柜寻找蜡烛和打火机，等到半夜两点，拿着准备好的东西来到了冒险屋一楼的卫生间。

之所以来一楼卫生间进行这个游戏，陈歌也是经过深思熟虑的，万一在游戏中真出现了什么恐怖的东西，他也可以直接跳窗离开。

深夜的冒险屋一片死寂，这个为了省电，命都可以不要的年轻人，拿着手电筒和蜡烛，没怎么犹豫就把自己锁进了狭窄逼仄的卫生间。

“密闭漆黑的环境最能引发人内心的恐惧，卫生间又是整座屋子里阴气最重的地方，镜子、房门、水池这些道具看似普通寻常，其实是日常生活中最能带给人心理暗示的东西。设计这个游戏的人很聪明，他懂得把握人内心深处的弱点，利用简单的环境营造出最深的恐怖。”陈歌对于惊悚和恐怖有区别于常人的深刻认识，一边分析，一边学习，

“真正的恐惧其实不需要太多昂贵的道具，只需要放大游客内心深处的不安，他就会被自己击败。”

陈歌深吸一口气，打开自己手机的摄像功能，对着屏幕说道：“我不知道这个游戏到底会产生什么样的后果，如果我出现了意外，请捡到此手机的人注意，务必保存好这段视频，它会是一把钥匙，一把打开谎言之锁的钥匙。”

说完后，陈歌将手机固定在洗手池旁边，从这个角度正好能同时拍摄到陈歌，以及他对面的镜子。

“两点零一分了，还有三分钟。”

等待死亡要比死亡本身更加恐怖，寂静的卫生间里，任何风吹草动都被放大，随着时间一点点逼近，陈歌的心跳也越来越快。

他看着手机屏幕上的时间，在两点零四分的时候，关掉手电筒，点燃了蜡烛，