

Podziękowania	7
Przypis autora: Jak Zostać na chwilę i posłuchać dłużej	9
Prolog: Bieg po zwłoki	12
Akt I: Doświadczenie nie jest wymagane	19
Rozdział 1: Krzem i skąpe bikini	20
Misje poboczne	33
Rozdział 2: Desktop Heroes	38
Misje poboczne	50
Rozdział 3: Projekt Condor	54
Misje poboczne	66
Rozdział 4: Superman nie może kopać	70
Misje poboczne	90
Akt II: Synapsy i zamiecie	93
Rozdział 5: Biznesplan dnia	94
Misje poboczne	111
Rozdział 6: Świat WarCrafta	118
Misje poboczne	138
Akt III: Zstąpienie do piekieł	149
Rozdział 7: Gra, którą pewnego dnia zrobimy	150
Misje poboczne	165
Rozdział 8: Aksamitny młot	168
Misje poboczne	190

Rozdział 9: Test Condora	194
Misje poboczne	215
Rozdział 10: Ślina, guma do żucia i dyskietki	224
Misje poboczne	246
Rozdział 11: Światło i ciemność	252
Misje poboczne	270
Rozdział 12: Bitwy i Battle.net	282
Misje poboczne	297
Rozdział 13: Złote czasy	300
Misje poboczne	325
Epilog: Fenomen	337
Rundy dodatkowe	338
Runda dodatkowa nr 1: Gry Condora, które przepadły	339
Runda dodatkowa nr 2: „Jaja ze stali” – powstawanie gry <i>WarCraft II</i>	344
Runda dodatkowa nr 3: Kroniki kartridżowe	360
Runda dodatkowa nr 4: Wywiad z Brianem Fargo, założycielem firmy Interplay Productions	369
Runda dodatkowa nr 5: Wywiad z Feargusem Urquhartem, producentem w firmie Interplay Productions	380
Runda dodatkowa nr 6: Wywiad ze Scottem Colemanem i Jayem Cottonem, twórcami programu Kali	391
Runda dodatkowa nr 7:	409
Wywiad z Efraimem Wyethem i Mikiem Sigalem, założycielami firmy FM Waves	409
Lista osób zaangażowanych w stworzenie książki	415
Bibliografia	419
Cytaty i komentarze	421