

Промышленный цех, кран хватает металлический контейнер, роняет его. Камера отдаляется, это игра на экране компьютера. За столом девушка в офисе, среди одинаковых сотрудников, увлечённо играет. На стол падает стопка документов, она нехотя убирает игру.

Рабочий день кончается. По дороге домой она проходит мимо игрового зала с автоматами-кранами с игрушками, останавливается, разворачивается и заходит внутрь. Она вставляет монету, выигрывает игрушку, впервые за фильм искренне улыбается.

Дни начинают мелькать быстрее: работа, зал, работа, зал, быстрый монтаж монтаж. Телефон вибрирует сообщениями от матери, которые она либо не замечает, либо сбрасывает не глядя. Квартира понемногу обрастает игрушками.

Девушку увольняют с работы, у неё заканчиваются деньги, но одержимость играми не ослабевает. Не имея возможности оплатить игру в автомате с игрушками, она теряет контроль над собой, крушит автоматы и забирает один из механических кранов-захватов. Заметив в игровом зале девочку с плюшевым мишкой, который давно привлёк её внимание, героиня нападает на неё и забирает игрушку.

На улице масштаб бреда растёт ещё сильнее, она забирается в кабину настоящего строительного крана, того самого, что был в её игре в начале фильма. Трос с ковшом опускается прямо на проходящую толпу, люди в панике разбегаются, но кран захватывает двушку с плюшевой игрушкой на сумке, поднимает в воздух.

Дома, в квартире, заросшей игрушками под потолок, появляется мать, она ищет дочь после долгого молчания. Она видит захламлённую комнату, сооружённый из игрушек алтарь, и саму девушку, вцепившуюся в потолок, к ее руке будто прирос механический кран. Когда мать пытается приблизиться к дочери, та хватается её за руку, оттаскивает в сторону и выбрасывает из окна. Оставшись одна среди своих трофеев, девушка улыбается, довольная тем, что в её мире больше не осталось ничего живого.