



Opfølgning på strategien for spilklyngen i Norddjurs Kommune

Norddjurs Kommune
November 2020

SEISMON  UT

Indholdsfortegnelse

Introduktion	3
Om strategien	4
Status på spilklyngens udvikling siden 2018	5
Rekruttering er blevet et vigtigere parameter	6
Stort fokus på entreprenørskab i uddannelserne	6
Behov for at styrke sammenhængen i værdikæden	7
Fortsat behov for synlighed	7
Opfølgning på strategiens målsætninger	8
Erhvervsmæssig proof-of-concept	8
Etableret profil	10
Afledt erhvervsmæssig værdi	12
Iagttagelser fra opfølgingsarbejdet	13

N

U

T

1. Introduktion

Grenaa er hjemsted for et stadigt stærkere økosystem i spilbranchen. Etablering af 3D-College i 2006 blev startskuddet til byens økosystem. For at understøtte 3D-College og dets aktiviteter etablerede Viden Djurs foreningen 3D-Business i 2007. Dette skete i et tæt samarbejde med repræsentanter for Norddjurs Kommune og det lokale erhvervsliv, der også var repræsenteret i foreningens bestyrelse.

Projektet Scandinavian Game Developers blev det første store projekt, der for alvor satte Grenaa på landkortet, som Danmarks spilby. Ved starten af projektet ændrede støtteforeningen 3D-Business samtidig karakter, så den nu satte fuld fokus på at understøtte den spirende spilklunge i kommunen. I samme forbindelse skiftede foreningen navn til Game Business, og bestyrelsen blev udvidet til også at omfatte Dania Games, der sammen med Viden Djurs driver inkubationsmiljøet Game Hub Denmark Incubator.

Ændringer i spilbranchen, som gjorde det nemmere og billigere at producere egne spil, dannede grundlag for, at de studerende også begyndte at prøve kræfter som iværksættere.

Gennem samarbejdsprojekter med stærke spilklunger i Europa og med en EU-bevilling fra 2014 som fundament, blev iværksætteri til en fast del af økosystemet. Efter at have afprøvet forskellige måder at understøtte spiliværksættere, har Game Hub Denmark gennem et par år fungeret som inkubator for udvikling af spilvirksomheder.

Med henblik på at understøtte udviklingen, blev der i 2018 udarbejdet en egentlig udviklingsstrategi for spilklungen. I oktober 2020 har strategien eksisteret i et par år, og der er derfor behov for opfølgning på arbejdet i klungen. Opfølgningen er udarbejdet på baggrund af dialog med repræsentanter fra klungen, dvs. Game Hub Denmark, Erhvervsakademi Dania, Viden Djurs og Norddjurs Kommune.

I det følgende gengives indledningsvist udviklingsstrategiens hovedelementer. Herefter gives en sammenfatning af de vigtigste læringspunkter i klyngearbejdet siden 2018 og en opsamling på aktuelle indsatsområder for klyngens arbejde. I forlængelse heraf, præsenteres resultatet af opfølgningsarbejdet i forhold til de fælles målsætninger i klungen. Afslutningsvis præsenteres tværgående iagttagelser og overvejelser om fokusområder for det videre arbejde.

2. Om strategien

Udviklingsstrategien udstikker et overordnet mål om, at spillklyngen i Grenaa i 2022 skal være en kendt og anerkendt driver for den danske spilbranche. For Norddjurs Kommune betyder det, at erhvervs-klyngen først og fremmest skaber værdi gennem synlighed og profilering. Synligheden opstår i kraft af tre mål, som klyngen skal nå:

- 1. Erhvervsmæssig proof-of-concept:** Klyngen har vist, at den kan understøtte den fulde fødekæde ved, at den huser sin første virksomhed, som er vokset videre end iværksætterstadiet og har lanceret et levedygtigt, kommercielt spilprodukt.
- 2. Etableret profil:** Klyngen er anerkendt blandt danske uddannelsesmiljøer og erhvervsfremmeaktører for sin evne til at stimulere og inkubere spiliværksætter.
- 3. Afledt erhvervsmæssig værdi:** Klyngen er kendt i det lokale og regionale erhvervsliv, som en hub for kreativitet og spiludvikling, der kan profilere byen og styrke erhvervslivets rekrutteringsmuligheder, være investeringsmulighed eller være leverandør af spilbaserede produkter eller løsninger.

Udviklingsstrategien dannede i foråret og sommeren 2018 grundlag for en partnerskabsaftale mellem Game Hub Denmark og Norddjurs Kommune. Aftalen sætter rammerne for en 3-årig indsats for udvikling af klyngen med henblik på at fremtidssikre Game Hub Danmarks eksistens og videreudviklingen af Danmarks internationale gaming hub.

I samme forbindelse besluttede Norddjurs Kommune at yde økonomisk støtte til Game Hub Denmark. Den økonomiske støtte ydes over en 4-årig periode fra 2018 til 2021. I de to første år udgjorde støtten 200.000 kr. årligt, mens støtten i de to sidste år udgør 400.000 kr. årligt. Støtte kan anvendes af Game Hub Denmark som medfinansiering til udviklingsprojekter, til konsulentarbejde og juridisk bistand samt til rejseaktiviteter.

I regi af partnerskabsaftalen har Norddjurs Kommune og Game Hub Denmark i perioden afholdt en række koordineringsmøder, ligesom der løbende er udarbejdet rapporter om fremdriften i aktiviteterne. Partnerskabet har ikke været organiseret med en formel styre- eller arbejdsgruppe.

3. Status på spilklyngens udvikling siden 2018

Hastig teknologisk udvikling og fortsat vækst i globale markeder er drivkraft for en konstant udvikling og fornyelse i den globale spilbranche. Det stiller krav til den lokale spilklynge. Her har både globale vilkår, internationale samarbejder og nationale forhold påvirket klyngens udvikling siden 2018.

Stadig mere fokus på spil, kreativitet og entreprenørskab har sat sit præg både på uddannelsernes rekrutteringsmuligheder og på den rolle entreprenørskab spiller i uddannelserne. Som resultat heraf har klyngen i stigende grad oplevet behov for at styrke sit arbejde samt samarbejdet mellem klyngens parter. Fire centrale elementer har præget udviklingen i klyngen siden 2018, som vi udfolder på de følgende sider:

- Rekruttering er blevet et vigtigere parameter
- Stort fokus på entreprenørskab i uddannelserne
- Behov for at styrke sammenhængen i værdikæden
- Fortsat behov for synlighed

3. Status på spilklyngens udvikling siden 2018

Rekruttering er blevet et endnu vigtigere parameter

Rekrutteringsgrundlaget for inkubatoren er aktuelt på et noget lavere niveau, end det var tilfældet for 2-3 år siden. Et øget udbud af ungdomsuddannelser rettet mod spilinteresserede de senere år, herunder inden for esport, har forøget konkurrencen om elever og studerende. Herudover påvirkes rekrutteringsgrundlaget af ændringer i rammerne for de eksisterende uddannelser, fx på erhvervs- uddannelserne (3D college), hvor der er blevet indført kvotebegrænsninger og strengere visitering af eleverne og studerende.

Konsekvensen er, at ungdomsuddannelserne aktuelt bidrager med færre elever end tidligere. Dette kan påvirke hele værdikæden i klyngen, men betydningen for antallet af studerende på de videregående uddannelser kendes ikke endnu. Derfor er det også for tidligt at vurdere betydningen for inkubationsmiljøet.

Som resultat har klyngens uddannelsesaktører i øjeblikket et stort fokus på rekrutteringsgrundlaget, og et stort fokus på at synliggøre og markedsføre klyngens stærke profil. Udfordringerne bliver dog ikke mindre af det øgede antal spilrelaterede ungdomsuddannelser i de større byer. Her har Grenaa en fortsat opgave i at markere sin profil i det samlede udbud af uddannelser.

Stort fokus på entreprenørskab i uddannelserne

I tillæg til fokus på rekruttering har spilklyngens aktører et stadigt større fokus på at indarbejde entreprenørskab i uddannelserne - både før og under inkubation.

Hvor klyngens aktører tidligere var ivrige for, at elever og studerende skulle starte som iværksættere tidligt i deres forløb, har udviklingen de senere år ændret denne struktur. Under ungdomsuddannelser og videregående uddannelser er der for potentielle iværksættere først og fremmest fokus på at udvikle og lancere et samlet spilprodukt. Først i inkubatoren intensiveres arbejdet med at etablere en virksomhed. Entreprenørskab har til gengæld fået en mere indarbejdet rolle generelt i uddannelserne.

Arbejdet med entreprenørskab i inkubatoren har også vist vigtigheden af at sikre modne kandidater til at starte en virksomhed. Derfor er inkubatoren begyndt at visitere og rekruttere med strengere krav til potentielle iværksættere. Her er der samspil mellem inkubator og de videregående uddannelser, hvor netop fokus på at udvikle sit første spilprodukt indgår i vurderingen af potentielle kandidater til klyngens inkubator.

3. Status på spilklængens udvikling siden 2018

Behov for at styrke sammenhængen i værdikæden

Foruden et stærkt samarbejde om at styrke fokus på entreprenørskab i uddannelserne og fokus på rekruttering, har aktørerne et samarbejde om den årlige ”Game Mile Walk”. Den årlige event er en del af at skabe et sammenhængende miljø, hvor førsteårsstuderende fra alle institutioner besøger alle klængens aktører.

Klængens aktører har desuden taget del i en forlængelse af Game Hub Scandinavia samarbejdet. Her er fokus bl.a. på at udvikle et accelerator-program, der kan ligge i forlængelse af inkubationsmiljøets arbejde. Målet er at afhjælpe nogle af de udfordringer, som spilklængen ikke for nuværende kan løse alene. Det gælder bl.a. adgang til både udenlandske markeder og kapital.

Samarbejdet i værdikæden kan dog blive stærkere. Der har for eksempel været manglende koordination ift. professionsbacheloruddannelsen i softwareudvikling, som har betydet flere studerende, men også et smallere rekrutteringsgrundlag for inkubatoren.

Generelt peger opfølgningen på et behov for at styrke sammenhængen i hele værdikæden, så økosystemet hænger endnu bedre sammen. Det gælder ikke mindst ift. overgangene mellem de enkelte led i kæden, men også ift. mulighederne for at fokusere endnu mere på entreprenørskab i uddannelserne og ift. samarbejdet omkring branding af klængen.

Fortsat behov for synlighed

Både ungdomsuddannelsen, de videregående uddannelser og inkubatoren har fortsat behov for at styrke synligheden om den samlede klæng. Rekruttering af elever, studerende og iværksættere samt adgang til relevante samarbejds-partnere er fortsat i fokus på tværs af klængens aktører. Her er synlighed om den samlede klæng et vigtigt element.

Det er samtidig en opgave, hvor klængens aktører kan opnå mere ved at samarbejde. Her er en mulighed for fortsat at gøre mere i samarbejdet og samtidig igangsætte flere fælles initiativer, der styrker synligheden om Grenaa som spilby.

4. Opfølgning på strategien

Mål #1: Erhvervsmæssigt proof-of-concept

Det første af de tre delmål i udviklingsstrategien handler om at demonstrere erhvervsmæssigt proof-of-concept, hvilket kræver indsats i tre behov:

1. Først og fremmest er der behov for en fortsat **udvidelse af klyngens netværk** i spilbranchen. Her skal klyngen arbejde for at opbygge relationer med investorer og samarbejdspartnere, ligesom der er behov for, at virksomhederne introduceres for netværk med andre virksomheder.
2. Derudover er der behov for at udvikle **rammebetingelserne** for de øverste niveauer af **klyngens fødekæde**. Overgangene fra uddannelse til inkubation og fra inkubation til virksomhed er forbundet med markante skift, som giver udfordringer for både iværksætterne og virksomhederne.
3. Sidst skal klyngen sikre **stabil drift af fødekæden**. Både inkubation og erhverv er i høj grad af projektbaseret finansiering. Inkubatorens og erhvervets basis skal sikre et langsigtet organisatorisk og finansielt grundlag, så klyngens fødekæde ikke pludselig ophører.

Fortsat nye initiativer for at nå proof-of-concept

Inkubatoren huser aktuelt 16 spilvirksomheder, og der skabes løbende nye. Nogle virksomheder er relativt selvkørende og fungerer som etablerede virksomheder med betalt løn til medarbejderne. Andre er mindre selvkørende og er endnu på et iværksættterniveau, hvor det er vanskeligt at forudsige, hvor godt alle kommer til at klare sig fremover.

Opfølgningen viser dermed, at modellen for udvikling af spilvirksomheder grundlæggende fungerer, men også at konkret demonstration af proof-of-concept i form af etablering af virksomheder med levedygtige og kommercielle spilprodukter fortsat er forbundet med udfordringer.

Klyngen arbejder derfor løbende på at forstærke modellen, eksempelvis i aft. udviklingen af accelerator-programmet, men også ved et stærkt fokus på, at de studerende skal have et stærkt spilprodukt, førend det giver mening at inkludere dem som iværksættere i inkubatoren. Arbejdet med at forstærke modellen ses også gennem øget fokus på entreprenørskab i uddannelserne, så forudsætningerne for at kunne demonstrere proof-of-concept bliver forbedret.

4. Opfølgning på strategien

Mål #1: Erhvervsmæssigt proof-of-concept

Vanskeligt at fastholde virksomheder i klyngen

Det har gennemgående været en udfordring at fastholde virksomhederne i klyngen efter inkubation, ligesom det har været en udfordring at fastholde medarbejderne i spilvirksomhederne, så de ikke forsvinder til virksomheder i andre brancher eller udenfor Grenaa.

Udfordringen gør sig fortsat gældende, og klyngen har stor opmærksomhed på at skabe levedygtige spilvirksomheder med beliggenhed i Grenaa samt at sikre at medarbejdere og ejere ikke forsvinder. Eksempelvis er der fokus på at skabe bedre muligheder for, at etablerede spilvirksomheder kan fungere som platforme, der om nødvendigt kan samle medarbejdere fra lukkede virksomheder op.

Klyngen ser lige nu de første eksempler på, at succesfulde spiludviklere re-investerer i Grenaa-miljøet. Investeringerne kan ske gennem kapital, men også gennem hjælp og rådgivning.

På vej mod et stærkere fundament

Opfølgningen viser som nævnt, at modellen for udvikling af spilvirksomheder grundlæggende fungerer, og at der løbende igangsættes indsatser, som kan forbedre de enkelte led. Herudover er der de senere år arbejdet intensivt på at udbrede samarbejdet med andre miljøer i Danmark såvel som i udlandet.

Herigennem er der opnået adgang til finansiering, som bidrager betydeligt til at udbrede kendskabet til Grenaa-miljøet, men også til udviklingen af modellen eksempelvis ift. accelerator-programmet.

Klyngen er herigennem på vej mod at etablere et stærkere fundamentet, men det er også klart, at indsatserne og udviklingen fortsat er baseret på projektbaseret finansiering. Opfølgningen peger på, at dette ikke kommer til at ændre sig i de kommende år.

4. Opfølgning på strategien

Mål #2: Etableret profil

Det andet af de tre delmål i udviklingsstrategien handler om at opnå en mere etableret profil. Målet indebærer, at klyngen i højere grad anerkendes blandt danske uddannelsesmiljøer og erhvervsfremmeaktører for sin evne til at stimulere og inkubere spilværksætteri.

Udviklingsstrategien fastlægger, at klyngens profil som inkubations- og iværksættermiljø er etableret, når dens kompetencer efterspørges til at løfte lignende opgaver i andre miljøer. For at nå målet gælder det derfor om at stimulere denne efterspørgsel ved at styrke klyngens synlighed.

Videre fastlægger udviklingsstrategien, at dette især gælder over for den danske spilbranche, så klyngens position som inkubationsmiljø cementeres, og for de uddannelsesmiljøer og erhvervsfremmeaktører, hvor klyngen kan løfte opgaver og levere kompetencer.

En af klyngens udfordringer er i denne sammenhæng, at der er behov for en stærk samlet fortælling. Den samlede fortælling om, hvorfor klyngen eksisterer, og hvilken rolle den spiller i lokal, national og international sammenhæng mangler.

Internationalt netværk

Som nævnt er der de senere år arbejdet på at udbrede samarbejdet med andre miljøer i såvel Danmark som udlandet. I forhold til det nationale niveau oplever klyngen, at miljøerne i Aalborg og Aarhus i høj grad trækker på kompetencer fra Grenaa. Det samme gør sig endnu ikke gældende i helt samme omfang ift. Viborg-miljøet.

I tillæg hertil indgår klyngen aktivt i Game Hub Scandinavia-samarbejdet, hvor der samarbejdes med en lang række aktører fra ind- og udland, bl.a. miljøerne i Viborg, Göteborg og Skövde. Det aktuelle projektsamarbejde er det tredje i en række af projekter med fokus på etablering af spilvirksomheder i inkubationsmiljøer. Projektet fokuserer særligt på at forbedre mulighederne for at rekruttere til spiluddannelser og inkubationsmiljøer, samt på at etablere en stærkere kritisk masse af spilvirksomheder.

Samarbejderne forstærker klyngens relationer og netværk til aktører uden for Grenaa og understøtter herigennem en læringsdrevet tilgang til videreudvikling af klyngens indsatser.

4. Opfølgning på strategien

Mål #2: Etableret profil

Grenaa i den nationale klynge for animation, spil og film?

I begyndelsen af oktober 2020 udpegede uddannelses- og forskningsministeren i alt 14 nye nationale viden- og erhvervs-klynger, herunder Vision Denmark som repræsenterer danske virksomheder inden for spil, film, TV, animation og XR.

Vision Denmark er til stede over hele landet og samler virksomheder, videninstitutioner og brancheaktører på tværs af brancher og geografier. Aalborg Universitet er en af partnerne i den nye nationale klynge, og det er herigennem, at Game Hub Denmark indgår i klyngen.

Vigtige udfordringer såsom markeds- og kapitaladgang samt rekruttering er ens på tværs af Grenaa's lokale klynge og den nationale klynge. Ligeledes kan den nationale klynge være en vej til at synliggøre spilklyngen i Grenaa.

Det er dog uklart, hvor fremtædende en rolle inkubationsmiljøet og den øvrige spilklynge i Grenaa vil få i den nationale klynge. I arbejdet med at løse ovenstående udfordringer, kan der derfor være god grund til, for spilklyngen i Grenaa, at orientere sig mod den nye nationale klynge og positionere sig i forhold til fremadrettede aktiviteter.

Justeret perspektiv på klyngens primære værdiskabelse

Opfølgningen viser endvidere, at der kan være behov for at ændre perspektivet på klyngens primære værdiskabelse for Grenaa. Her peges på, at klyngen i mindre grad skal opfattes som jobskaber og i højere grad som et miljø, der bidrager til at understøtte og udvikle Grenaa's position ift. iværksætter- og talentudvikling.

Klyngen har som nævnt endnu ikke bidraget til etablering af virksomheder med mange medarbejdere, og klyngens aktører giver udtryk for at etablering af store spilvirksomheder endnu ikke er i kikkerten. Der kan derfor være behov for at justere og udbrede perspektivet på klyngens primære værdiskabelse.

Klyngen bidrager til meget andet end jobs, herunder ikke mindst til positive fortællinger om dynamikken i Grenaa. Det er her den store værdiskabelse for Grenaa umiddelbart ligger, og der er derfor behov for at forankre fortællingen om, at spilklyngen primært kan bidrage til at udvikle Grenaa's profil som dynamisk og moderne talent-/iværksætterby.

4. Opfølgning på strategien

Mål #3: Afledt erhvervsmæssig værdi

Klyngen har styrket sit potentiale for investeringer

Indsatserne i klyngen har medvirket til et forbedret afsæt for investeringer. Som nævnt ser klyngen lige nu de første eksempler på, at succesfulde spiludviklere vælger at investere i Grenaa-miljøet (gennem kapital eller rådgivning).

Tilsvarende bidrager arbejdet i Game Hub Scandinavia til at fremme mulighederne for at tiltrække eksterne investeringer. Det sker dels indirekte gennem accelerator-programmet, som bidrager til at skabe mere levedygtige spilvirksomheder, og dels mere direkte ved etableringen af et investornetværk bestående af bl.a. asiatiske investorer.

Samlet bidrager indsatserne til, at spilvirksomhederne i Grenaa får bedre adgang til kapital, hvilket blandt andet involverer både tilskudsmidler og risikovillig ejerkapital.

Lokal markedsudvikling har ikke fyldt meget

Et af målene for spillklyngen har været at styrke det lokale marked. Det gælder især i forhold til at styrke den lokale efterspørgsel på løsninger og kompetencer fra spillklyngen. Dette arbejde har ikke haft stort fokus i de seneste to år.

Fra inkubatorens side har det internationale marked været vigtigere at arbejde med, da det er direkte grundlag for iværksætternes muligheder for at udvikle og lancere et spilprodukt - og dermed starte egen virksomhed.

Her er der altså tale om et indsatsområde, som i højere grad hviler på Norddjurs Kommune, idet kommunen er indgangen til det lokale erhvervsliv. Eksempelvis har man i Viborg Kommune arbejdet målrettet med at styrke markedet for animationsydelse og kompetencer.

At dette mål ikke har haft fokus kan ses som et tegn på, at samarbejdet på tværs af aktørerne kan blive bedre. Her bør spillklyngens aktører fælles drøfte, hvorvidt og hvordan det lokale marked kan aktiveres som løftestang for klyngens videre udvikling.

5. Iagttagelser fra opfølgingsarbejdet

Opfølgingsarbejdet giver anledning til en række overvejelser om fokusområder for det videre arbejde, herunder ikke mindst ift. Norddjurs Kommune. I det følgende præsenteres derfor en række tværgående iagttagelser med fokus på muligheder for Norddjurs Kommune.

Kommunen som mere aktiv part i klyngen

Spilklyngen udvikles og drives i al væsentlighed af inkubatoren, Dania og Viden Djurs, som hver især har en særlig betydning for klyngens arbejde og udvikling. Norddjurs Kommune bidrager via partnerskabsaftalen med et vigtigt finansielt bidrag, men indgår herudover ikke som en aktiv part i klyngen.

Opfølgningen peger dog på, at kommunen kan indtage en mere aktiv position i klyngearbejdet, og at dette især kan foregå med fokus på at styrke samarbejdet og sammenhængen i klyngen samt med fokus på klyngens synlighed. Her kan Norddjurs Kommune indtage en mere aktiv rolle som facilitator af og aktiv deltager i et fælles forum for drøftelser af tværgående opmærksomhedspunkter og indsatsområder.

Regional og national positionering af klyngen

Klyngens aktører oplever, at ændringerne i erhvervsfremmesystemet har skabt større afstand til de nationale indsatser. Afstanden gøres dog ikke mindre af, at spilklyngen i Grenaa umiddelbart ikke indtager en fremtrædende rolle i den nye nationale klynge for animation, spil og film.

Norddjurs Kommunen kan derfor indtage en mere aktiv rolle i klyngens positionering. Regionalt vil det være med fokus på samarbejdsmuligheder blandt kommunerne i Business Region Aarhus og nationalt ift. rammebetingelser for udviklingen, herunder ikke mindst at udbrede forståelse for spilbranchens særlige konkurrence- og iværksættervilkår.

Både regionalt og nationalt er der fortsat grund til at arbejde målrettet med synligheden om klyngen. Her viser erfaringer fra eksempelvis Viborg, at kommunen kan spille en central rolle i forhold til tiltag, såsom at give adgang til netværk eller skabe lokale begivenheder med regional eller landsdækkende deltagelse.

5. Iagttagelser fra opfølgingsarbejdet

Lokal markedsudvikling og fastholdelse

Norddjurs Kommune har endvidere en rolle i at bidrage til at styrke den lokale efterspørgsel på løsninger og kompetencer fra spilklyngen. Kommunen kan skabe værdi for klyngen gennem sin adgang til det lokale erhvervsliv og ved at styrke det lokale marked for spilrelaterede ydelser, løsninger og kompetencer. Kommunen kan også skabe værdi for klyngen ved at forbedre rammerne for, at klyngen kan fastholde virksomheder og talenterne i Grenaa.

Ændret perspektiv på klyngens lokale værdi

Klyngens aktører peger på, at Norddjurs Kommune bør fokusere på klyngens værdi for Grenaa, som et element i at skabe en dynamisk og moderne talent-/iværksætterby. Det første mål i udviklingsstrategien om erhvervsmæssig proof-of-concept lægger op til, at klyngens primære effekt er som erhvervs- og jobskaber.

Entreprenørskab og iværksætteri skal i sidste ende gerne lede til erhvervsmæssig værdi. Til gengæld kan et snævert fokus på den erhvervsmæssige effekt stå i vejen for en konstruktiv dialog om den faktiske værdi, som klyngen har for byen - også inden den når et etableret erhvervsmæssigt niveau.

Seismonaut

Jorcks Passage, Opg. B, 4. Sal
1162 København K

www.seismonaut.com

