# Events:

Bij een positief event (breakthrough): update\_technologies()

De methode kan ofwel ‘a great person’ genereren of zelf een boost kiezen voor een bepaald vakgebied.

* Breakthrough:  
  Dit is een positief event, dat afhankelijk van de beurt, en hoe ver een tech al zit, die tech multiplier een boost zal geven. Enkele voorbeelden:
  + Architectuur: beton is uitgevonden, +1 of multiplier wordt veranderd
  + Landbouw: Pesticiden werden uitgevonden, de tractor werd uitgevonden etc, +1
  + Geneeskunde: Antibiotica werd uitgevonden, +1
  + Engineering: Er is ontdekt dat de zon nog maar x aantal jaar meegaat, engineering +1.
  + Great person:  
    Als een persoon geboren is, krijgt de gebruiker enkele keuzes, afhankelijk van welk type persoon het is. Het kan een dokter, ingenieur, wetenschapper, architect/kunstenaar genereren. Afhankelijk van het soort persoon kan het keuzes krijgen zoals:
    - Architectuur multiplier \*1.10, dit kan het aantal beurten verkorten
    - Of direct +1 in een vakgebied, afhankelijk van het soort persoon
    - Bescherming tegen eerste volgende ramp
* Disaster:  
  Dit zijn de gebeurtenissen dat het organisme liever niet tegenkomt. Dit zijn bijvoorbeeld:
  + Architectuur: Overstromingen, als te laag: bevolking daalt
  + Landbouw: Overstroming, milieuramp, vulkaanuitbarsting, hongersnood
  + Geneeskunde: De pest, ebola, malaria etc.
  + Engineering: Meteoor, oorlog

Alle rampen hebben een invloed op de populatie, sommige hebben ook invloed op andere gebieden, zoals bijvoorbeeld de atmosfeer, of life quality.