



Technische Hochschule Bingen  
Fachbereich 2 – Technik, Informatik und Wirtschaft  
Angewandte Bioinformatik (B. Sc.)

# Gefahren einer Zombie-Apokalypse

Wissenschaftliche Hausarbeit für SYBI  
abgegeben am: 30.09.2023  
von: Franz-Eric Sill

Dozent: Prof. Dr. Asis Hallab

## **Zusammenfassung**

...

## **Abstract**

...

## Literatur

- [Rai23] Rainer Radtke. *Entwicklung der weltweiten Fallzahl des Coronavirus (COVID-19) in 2022*. (Zugriff am 27.09.2023). 2023. URL: <https://de.statista.com/statistik/daten/studie/1094950/umfrage/entwicklung-der-weltweiten-fallzahl-des-coronavirus/>.
- [Sta23] Statistisches Bundesamt. *Regionaldatenbank Deutschland (GENESIS-Online regional)*. (Zugriff am 25.09.2023). 2023. URL: <https://www.regionalstatistik.de/genesis/online/>.

## Abbildungsverzeichnis

1	Die Simulation ohne Parasit . . . . .	3
2	Die Simulation ohne Helden . . . . .	4
3	Die Simulation ohne Menschen . . . . .	5
4	Die Simulation mit allen Spezies vertreten . . . . .	6

## Tabellenverzeichnis

# **Inhaltsverzeichnis**

<b>Abstract</b>	<b>II</b>
<b>Literatur</b>	<b>III</b>
<b>Abbildungsverzeichnis</b>	<b>IV</b>
<b>Tabellenverzeichnis</b>	<b>V</b>
<b>1 Einleitung</b>	<b>1</b>
<b>2 Material und Methoden</b>	<b>2</b>
<b>3 Ergebnisse</b>	<b>3</b>
<b>4 Diskussion</b>	<b>7</b>

# 1 Einleitung

Der Mensch hat sich an die Spitze der Nahrungskette gekämpft und diverse Möglichkeiten gefunden, sich gegen jegliche bekannten Lebewesen zu behaupten, die er sehen und anfassen kann. Doch was ist mit denen, die er nicht sehen kann? Die Bakterien und Viren oder kleinste Eukaryoten mit einer parasitären Überlebensstrategie beeinflussen ihre Wirte von innen. Um diesen Gefahren zu begegnen, hat sich in der Evolution ein sehr komplexes und starkes Immunsystem entwickelt, auch ist der Mensch selbst erfinderisch geworden und hat viel in der Medizin geforscht, um mit den Mikroorganismen auszukommen. Dennoch hat sich jüngst ein hoch infektiöses Virus (COVID-19) sehr schnell weltweit verbreitet und führte bei Millionen von Menschen zum Tode [vgl. Rai23], wo sich nun die Frage stellt, wann sich der nächste gefährliche Mikroorganismus entwickelt und verbreitet, womöglich noch mehr Todesfällen.

Man stelle sich eine Zombie-Apokalypse vor, ausgelöst durch einen Parasit, der seinem Wirt jegliche Persönlichkeit nimmt und anschließend als wandelndes Werkzeug nutzt, um weitere Lebewesen zu infizieren. Dieser Parasit wird durch Körperkontakt übertragen, da eine Übertragung über die Luft wohl kaum aufzuhalten wäre, wie oben genannter Virus vermuten lässt. Der erste seiner Art taucht in einer kleinen Stadt auf, und die Pandemie nimmt ihren Lauf. Dieses Szenario soll nun simuliert werden, um die Möglichkeiten unserer Spezies zu ermitteln, also ob der Parasit ausgerottet werden könnte, eine Koexistenz möglich oder die Menschheit dem Tode geweiht wäre.

...Stand der Wissenschaft ...

## 2 Material und Methoden

Um die Simulation durchzuführen, wurde als Modell eine Stadt mit circa 20.597 Einwohnern verwendet. Die Bevölkerung unterteilt sich darin in vier sogenannte Spezies:

1. **Menschen:** Ganz normale Einwohner ohne besondere Fähigkeiten. Im Jäger-und-Sammler-Modell wären sie die Sammler und meiden daher den Kampf gegen Zombies.
2. **Helden:** Taffe Einwohner mit besonders ausgeprägtem Überlebensinstinkt. Sie jagen aktiv die Zombies, um sich ihr friedliches Leben zurückzuerobern.
3. **Zombies:** Verseuchte Einwohner. Der Parasit hat diese ehemals Lebenden abgetötet und steuert nun den toten Körper, um weitere Einwohner zu infizieren.
4. **Tote:** Endgültig tote Einwohner, die vom Parasiten auch nicht mehr als Wirt benutzt werden können.

Mit diesem Modell wurde nun ein Python-Skript entwickelt (`Methoden/simulation.py`), welches die Entwicklung der Bevölkerung, also die Anzahlen der Individuen der Spezies, über einen selbst gegebenen Zeitraum simuliert und als Plot visualisiert. Um dies möglichst realistisch und akkurat abzubilden, wurde die Simulation schrittweise erarbeitet:

1. **Normalbedingungen** Zuerst wurde die Population bei gewöhnlichen Bedingungen betrachtet, also das Leben ohne Pandemie. Repräsentativ kam hier die Stadt Zülrich zur Verwendung. Diese hat Ende 2021 etwa 20597 Einwohner gehabt. In dem Jahr sind 191 lebende Kinder geboren worden, 287 Menschen gestorben, 1245 zugezogen und 991 fortgezogen [Sta23]. Diese heruntergeladenen Daten sind in `Methoden/Zulrich` einsehbar und wurden für die normale Bevölkerungsentwicklung einbezogen. Dabei beeinflussen die Geburten und Todesfälle die lebende Bevölkerung, also die Menschen und Helden, prozentual, da sich bei wachsender oder sinkender Bevölkerungszahl diese allgemeinen Werte mitverändern, während die Fort- und Zuzüge mehr von der Attraktivität der Stadt abhängen, deren Einfluss hier vernachlässigt wurde.
2. **Keine Helden** Die Normalbedingungen korrekt simuliert, wurde nun der Einfluss der Menschen auf die Pandemie justiert. Dementsprechend erhielten die Helden eine unveränderliche Anzahl von 0, sodass anhand von Testsimulationen aus den resultierenden Plots die oben beschriebene Interaktion zwischen Menschen und Zombies korrekt implementiert werden konnte... folgende Funktionen und so...



### 3 Ergebnisse

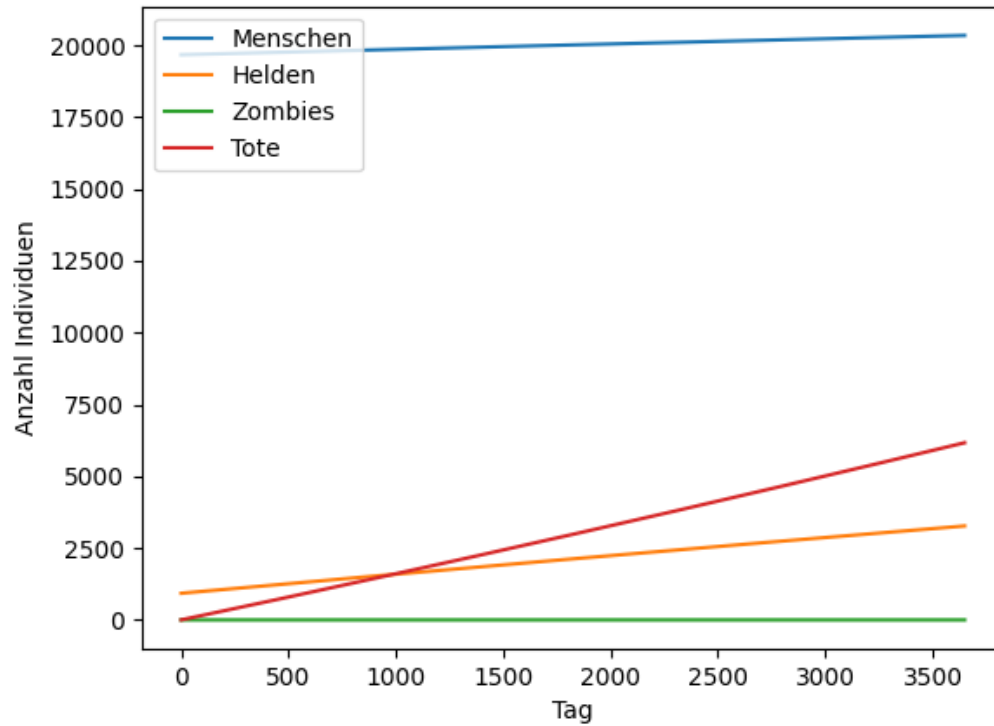


Abbildung 1: Die Simulation ohne Parasit

Abbildung 1 simuliert die Bevölkerungsentwicklung unter normalen Umständen, also ohne den Parasit. Die initiale Anzahl Menschen beträgt 19670,135 und die der Helden etwa 926,865. Es zeichnet sich über die 10 beobachteten Jahre ein klarer Anstieg ab.

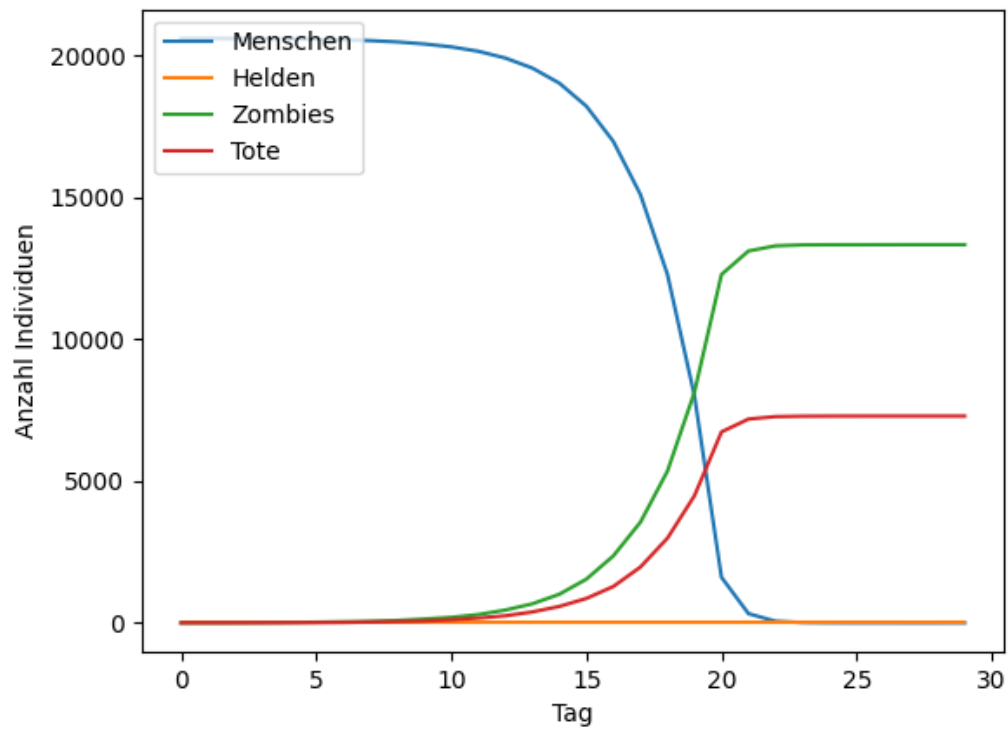


Abbildung 2: Die Simulation ohne Helden

Abbildung 2 stellt den Verlauf der Pandemie dar, wenn es keine Individuen der Helden-Spezies gäbe. Es beginnt mit 20597 Menschen und einem Zombie. Nach 10 Tagen kündigt sich die Apokalypse an. Die Anzahl an Zombies und Toten steigt exponentiell an, während die Menschen dementsprechend in großer Zahl weniger werden. Die Zombies besetzen letztendlich nach 20 Tagen die Stadt mit einer Schar von über 12000 Infizierten.

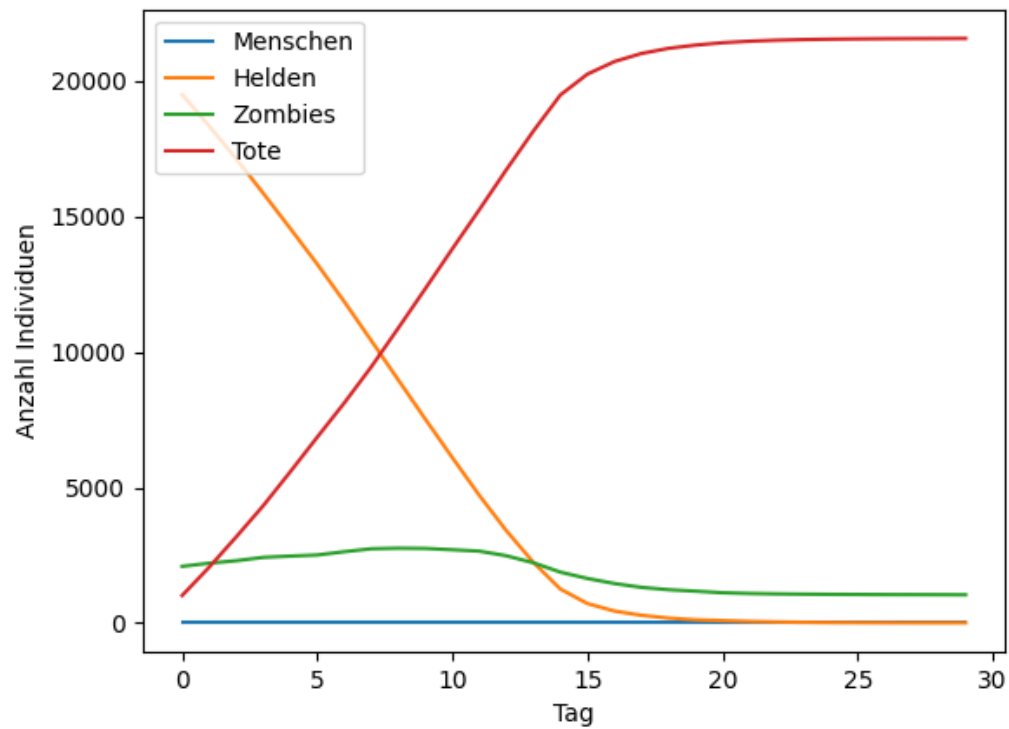


Abbildung 3: Die Simulation ohne Menschen

Abbildung 3 zeigt den Einfluss der Helden auf die Zombies. Es gibt am Anfang 20597 Helden und 2000 Zombies. Nach 20 Tagen sind alle Helden tot und die Zombies um einen Bruchteil in ihrer Anzahl verringert worden.

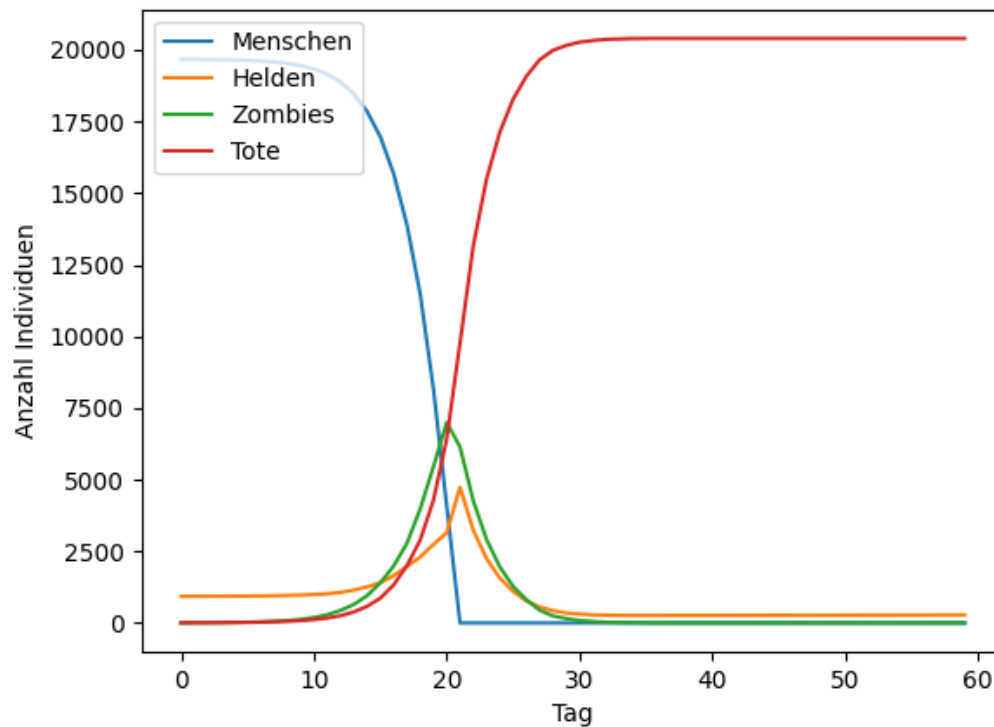


Abbildung 4: Die Simulation mit allen Spezies vertreten

Abbildung 4 visualisiert den Verlauf der gesamten modellierten Simulation. Es gibt initial 19670,135 Menschen und 926,865 Helden, zwei Zombies sind in der Stadt. Wie in Abbildung 2 gibt es nach 20 Tagen keine Menschen mehr, aber davon sind etwa 4000 zu Helden geworden. Dies bildet einen Wendepunkt, da nun Helden und Zombies dezimiert und die Zombies besiegt werden.

## 4 Diskussion

...

### **Eigenständigkeitserklärung**

Ich bestätige, dass die eingereichte Arbeit eine Originalarbeit ist und von mir ohne weitere Hilfe verfasst wurde. Die Arbeit wurde nicht geprüft, noch wurde sie widerrechtlich veröffentlicht. Die eingereichte elektronische Version ist die einzige eingereichte Version.

---

Unterschrift

---

Ort und Datum

### **Erklärung zu Eigentum und Urheberrecht**

Ich erkläre hiermit mein Einverständnis, dass die Technische Hochschule Bingen diese Arbeit Studierenden und interessierten Dritten zur Einsichtnahme zur Verfügung stellen und unter Nennung meines Namens (Franz-Eric Sill) veröffentlichen darf.

---

Unterschrift

---

Ort und Datum