Die von dir beobachteten Probleme sind nicht unerwartet. Schach-Engines benötigen eine Kombination von Algorithmen, Optimierungen und Heuristiken, um effizient und effektiv zu arbeiten. Ein paar Punkte, die dir helfen könnten:

1. \*\*Move Ordering\*\*: Einer der Schlüssel, um das Alpha-Beta-Pruning effizient zu machen, ist, Züge in einer Reihenfolge zu prüfen, die wahrscheinlich zu einem Pruning führt. Z.B. könnten Züge, die zu einem Schach führen, zuerst geprüft werden. Es gibt viele Techniken und Heuristiken für das Move Ordering, und es ist ein zentrales Thema in der Schach-Engine-Entwicklung.

2. \*\*Heuristische Evaluation\*\*: Eine einfache Bewertungsfunktion, die nur das Material zählt, reicht nicht aus. Eine erweiterte Bewertungsfunktion könnte Dinge wie die Position der Figuren, die Kontrolle des Zentrums, die Entwicklung der Figuren und viele andere Faktoren berücksichtigen.

3. \*\*Iterative Tiefensuche (Iterative Deepening)\*\*: Statt sofort mit einer festen Tiefe zu suchen, könntest du zuerst mit einer Tiefe von 1 suchen, dann mit einer Tiefe von 2, usw. Das hilft, einen ersten "besten" Zug schnell zu finden, und du kannst diesen ersten Zug dann in der nächsten Iteration für das Move Ordering verwenden.

4. \*\*Transpositionstabellen\*\*: Schach hat viele Positionen, die auf verschiedene Weise erreicht werden können. Das Speichern von bereits berechneten Bewertungen in einer Transpositionstabelle kann die Effizienz erheblich steigern.

5. \*\*Eröffnungsbibliotheken\*\*: Ein Grund, warum die Züge am Anfang zufällig erscheinen, könnte sein, dass der Algorithmus nicht genug Tiefe hat, um die Implikationen der Eröffnungszüge zu sehen. Durch das Verwenden einer Eröffnungsbibliothek könntest du bekannte gute Züge in den ersten Phasen des Spiels machen.

6. \*\*Endspiel-Datenbanken\*\*: Ähnlich wie Eröffnungsbibliotheken können Endspiel-Datenbanken genutzt werden, um genau zu wissen, wie man Endspiele mit wenigen Figuren spielt.

Die Entwicklung einer leistungsfähigen Schach-Engine ist ein komplexes Unterfangen und geht weit über das reine Implementieren des Alpha-Beta-Prunings hinaus. Es wäre hilfreich, mehr über Schach-Engine-Entwicklung zu lesen und schrittweise mehr Features und Optimierungen hinzuzufügen.