

# Quiescence Search

## Hausarbeit

des Studiengangs Informatik, Vorlesung Wissensbasierte Systeme  
an der Dualen Hochschule Baden-Württemberg Mannheim

von

**Florian Redmann und Felix Wortmann**

# Inhaltsverzeichnis

<b>1</b>	<b>Einleitung</b>	<b>1</b>
1.1	Aufgabenstellung und -kontext . . . . .	1
<b>2</b>	<b>Der Minimax-Algorithmus</b>	<b>2</b>
2.1	Das Schach-Spiel . . . . .	2
2.2	Grundgedanke einer Schach-KI . . . . .	3
2.3	Funktionsweise des Minimax-Algorithmus . . . . .	4
2.4	Implementierung . . . . .	6
<b>3</b>	<b>Quiescence Search</b>	<b>9</b>
3.1	Motivation . . . . .	9
3.2	Funktionsweise . . . . .	11
3.3	Implementierung . . . . .	11
<b>4</b>	<b>Fazit</b>	<b>12</b>
	<b>Literatur</b>	<b>13</b>

# 1 Einleitung

Diese Hausarbeit beschäftigt sich mit dem Thema *Quiescence Search* oder auch *Ruhesuche*. Sie wurde im Kontext der Vorlesung „Wissensbasierte Systeme“, gehalten an der DHBW Mannheim von Prof. Dr. Karl Stroetmann, erstellt. Diese Arbeit sowie die Implementierungen – alle relevanten Teile werden nichtsdestotrotz in dieser Arbeit dargestellt – lassen sich auf *GitHub* unter folgendem Link abrufen: [https://github.com/felixwortmann/quiescence\\_search](https://github.com/felixwortmann/quiescence_search).

## 1.1 Aufgabenstellung und -kontext

Ziel dieser Arbeit ist es, das Verfahren der Quiescence Search zu erläutern und eine Implementierung im Rahmen einer Schach-KI (Künstliche Intelligenz) zu demonstrieren. Diese KI wurde im Rahmen einer Studienarbeit, ebenfalls betreut von Prof. Dr. Karl Stroetmann, entwickelt und basiert auf dem *Minimax-Algorithmus* sowie auf dem *Alpha-Beta-Pruning* und der *Memoization*. Bevor auf die Quiescence Search eingegangen wird, werden jene Implementierungen gezeigt und erläutert sowie die Theorie, auf der sie aufbauen, erklärt. Schließlich wird auf die vorhandene KI die Quiescence Search aufgebaut und implementiert, sodass als Resultat dieser Arbeit ein funktionierender Algorithmus entsteht, welcher mithilfe von Quiescence Search eine Verbesserung zu dem bestehenden darstellt.

## 2 Der Minimax-Algorithmus

In diesem Kapitel wird erläutert, wie die bestehende Implementierung der Schach-KI aufgebaut ist und wie diese funktioniert. Die vorgestellten Implementierungen können ebenfalls auf *GitHub* unter <https://github.com/felixwortmann/chess> abgerufen werden.

### 2.1 Das Schach-Spiel

Zunächst werden die Grundlagen des Schach-Spiels erläutert. Es handelt sich bei Schach um ein Brettspiel für zwei Spieler, wobei einer der Spieler mit der Farbe Weiß, der andere mit der Farbe Schwarz spielt. Jeder der Spieler hat jeweils 16 Figuren, davon acht Bauern, jeweils zwei Springer, Läufer und Türme, eine Dame sowie einen König. Der Spieler der weißen Farbe beginnt stets, wobei jeder Spieler die folgenden Züge mit den jeweiligen Figuren ausführen kann:

- Bauer – Die schwächste Figur im Spiel, kann pro Zug ein Feld nach vorne rücken (falls es der erste Zug des Bauern ist, kann dieser ein oder zwei Felder vorrücken) und gegnerische Figuren schlagen, falls sie diagonal ein Feld vor ihm liegen
- Springer – Die einzige Figur im Spiel, die über andere Figuren „springen“ kann. Das Zugmuster des Springers gleicht einem L, da er zwei Felder in eine Richtung, dann ein Feld orthogonal zur Seite ziehen kann. Die Figuren, die er überspringt, werden nicht beeinflusst
- Läufer – Der Läufer kann sich auf einer Diagonale in alle Richtungen bewegen
- Turm – Türme können sich ähnlich den Läufern auf einer Linie bewegen, jedoch nicht diagonal sondern horizontal und vertikal
- Dame – Die Dame hat die meisten Möglichkeiten zum Zug: diagonal, horizontal, vertikal sowie alle umliegenden Felder
- König – Der König kann sich zwar nur pro Zug ein Feld in eine beliebige Richtung bewegen, ist aber insofern die wichtigste Figur des Spiels, als dass er über Niederlage eines Spielers unterscheiden kann: Steht eine gegnerische Figur so, dass sie im nächsten Zug den König schlagen könnte, ist er *schach* gesetzt; hat der Spieler zusätzlich keine Möglichkeit, den König zu schützen (durch Zug des Königs auf ein anderes Feld,

Blockieren der Angriffslinie durch eine andere Figur oder schlagen der bedrohenden Figur), spricht man von *Schachmatt* und der gegnerische Spieler hat gewonnen

Eine Möglichkeit, wie das Spiel enden kann, wurde bereits erwähnt: das *Schachmatt*. Bei Schach handelt es sich um ein sogenanntes *Nullsummenspiel*, sodass, analog zu Spielen wie beispielsweise *Tic Tac Toe* oder *Vier gewinnt*, das Spiel nur auf drei Weisen enden kann: Spieler A (weiß) gewinnt, Spieler B (schwarz) gewinnt oder es herrscht Gleichstand, *Remis* genannt.

Die drei Möglichen stellen sich folgendermaßen dar:

1. Weiß gewinnt: Schwarz wurde schachmatt gesetzt oder hat aufgegeben
2. Schwarz gewinnt: Weiß wurde schachmatt gesetzt oder hat aufgegeben
3. Remis: Spieler einigen sich auf ein Remis, einer der Spieler steht *patt* (keine möglichen Züge, der König ist jedoch nicht schachmatt gesetzt), beide Spieler haben nicht genug Figuren, um das Spiel zu gewinnen oder, die letzte Variante, eine bestimmte Anzahl an Zügen wurde (wiederholt) ausgeführt

## 2.2 Grundgedanke einer Schach-KI

Der grundlegende Ansatz einer Schach-KI besteht darin, dass das Programm alle möglichen Züge analysiert und den besten Zug auswählt. Aufgrund der oben erwähnten Anzahl an möglichen Zügen für jeden Spieler, wächst die Zahl der möglichen Spiele, die daraus resultieren, jedoch stark an. Es wäre daher de facto unmöglich, *alle* Züge einer kompletten Schach-Partie zu analysieren, da kein Computer der Welt je genug Speicherplatz haben würde, um alle möglichen Ergebnisse abzuspeichern: Die Anwendung der Rechnung von *Claude Shannon* ergibt eine geschätzte Untergrenze von  $10^{120}$  möglichen Spielpositionen in einer gesamten Schachpartie<sup>1</sup>; die Anzahl der Atome im beobachtbaren Universum beträgt jedoch schätzungsweise  $10^{80}$ <sup>2</sup>. Somit wird es, unabhängig von der Rechenleistung, nie möglich sein, alle unterschiedlichen Spiel-Ausgänge abzuspeichern.

Entscheidet man sich nun, statt aller möglichen Züge, nur bis zu einer bestimmten Tiefe zu suchen, verringert sich die Anzahl an möglichen Zügen zwar, bleibt aber dennoch zu hoch, da sich die Anzahl an möglichen Spiel-Zuständen mit jedem vollen Zug um den Faktor  $10^3$  erhöht<sup>3</sup>. Es benötigt also einen Algorithmus, welcher effizient durch eine begrenzte Anzahl möglicher Züge geht und analysiert, welcher dieser Züge die beste Folgeposition zur Folge

---

<sup>1</sup> Shannon 1950.

<sup>2</sup> Merz 2002.

<sup>3</sup> Shannon 1950.

hat. Der genutzte Algorithmus ist der *Minimax-Algorithmus*, genauer die Variante *Negamax*, welche jedoch de facto analog zu dem Standard-Minimax-Algorithmus funktioniert und lediglich die Rückgabewerte so anpasst, dass beide Spieler maximierend sind, statt der Standardvariante in der der Spieler der Farbe Weiß maximierend und der Spieler der Farbe Schwarz minimierend ist – dies ist auch der Grund für die Namensgebung des Algorithmus.

## 2.3 Funktionsweise des Minimax-Algorithmus

Der Minimax-Algorithmus funktioniert *rekursiv*, das heißt, dass die Funktion sich selbst so lange aufruft, bis die Abbruchbedingung erreicht wird. Die Abbruchbedingungen in diesem Kontext sind, dass entweder

1. die maximale Suchtiefe erreicht wird oder
2. keine weiteren Züge zur Analyse vorhanden sind.

Abbildung 2.1 stellt den Ablauf des Algorithmus dar. Zu sehen ist ein *Baum*, welcher die verschiedenen Zustände durch Zahlen abbildet. Diese Zahlen können sowohl negativ als auch positiv sein; die negativen Zahlen sind dabei gut für den minimierenden Spieler (Schwarz), während positive Zahlen gut für den maximierenden Spieler (Weiß) sind. Außerdem sind die Werte  $+\infty$  und  $-\infty$  zu sehen – diese Werte stellen eine Schachmatt-Position dar, können jedoch auch anders implementiert werden. Der Algorithmus geht so vor, dass er rekursiv durch den abgebildeten Baum iteriert und den Pfad raussucht, welcher zum besten Ergebnis (in der Abbildung wäre dies der Pfad, der zu  $+\infty$  führt) führt.

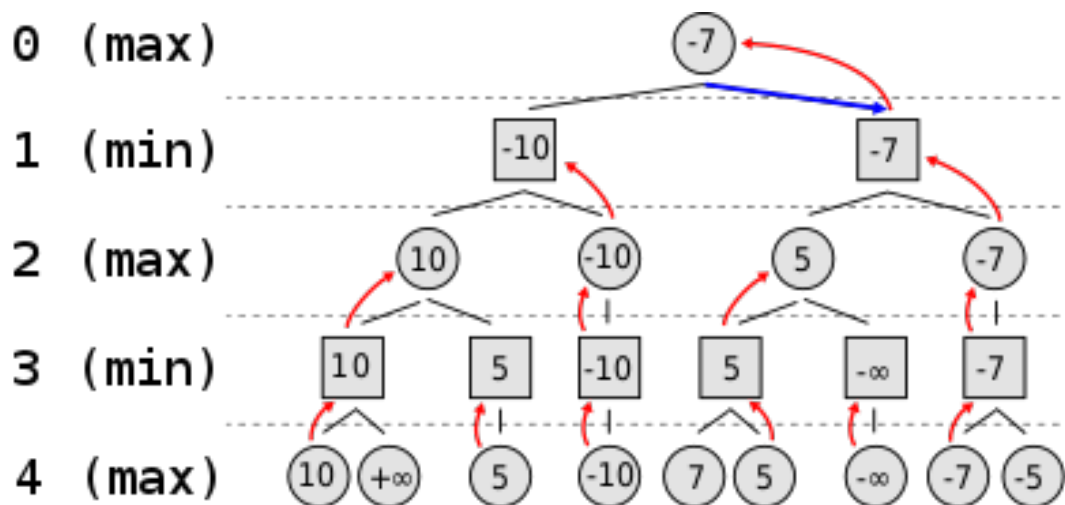


Abbildung 2.1: Überblick über die Vorgehensweise des Minimax-Algorithmus<sup>1</sup>

Die Werte werden mithilfe einer weiteren Funktion berechnet, indem verschiedene Faktoren in die Berechnung miteinbezogen werden. Beispiele für solche Faktoren sind:

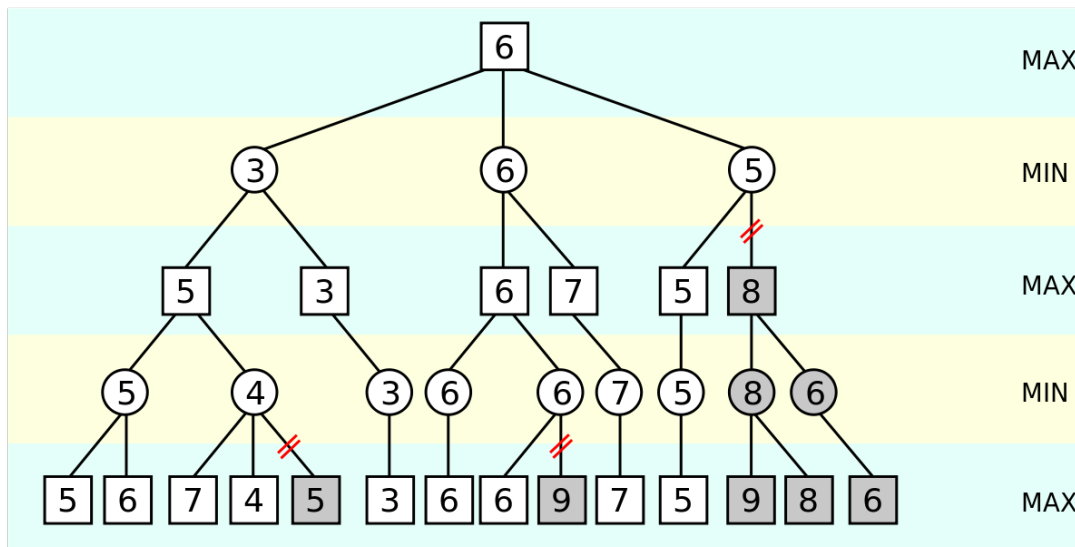
- Die Anzahl der jeweiligen Figuren, die verschiedenen Figurtypen haben dabei verschiedene Werte: Eine Dame entspricht dabei beispielsweise dem Wert von neun Bauern
- Die Position der einzelnen Figuren. Ein Springer im Zentrum ist wertvoller als ein Springer am Rand, da er im Zentrum mehr Zugmöglichkeiten hat
- Die Tatsache, ob ein Schachmatt herrscht

Die Verwendung des Minimax-Algorithmus allein wird zwar eine intelligente Berechnung der Züge erlauben, jedoch, aufgrund der weiterhin großen Anzahl an möglichen Zügen, keine hohe Suchtiefe ermöglichen. Um die Berechnungsdauer zu verringern – und somit eine höhere Suchtiefe zu ermöglichen – bestehen daher Verbesserungsmöglichkeiten. Die implementierten Verbesserungen sind dabei das sogenannte *Alpha-Beta-Pruning*, die Verwendung einer *Transpositionstabelle* (auch als *Memoization* oder *Caching* bezeichnet) sowie die Verwendung einer *Eröffnungsbibliothek*, welche erlaubt, zu Beginn der Partie jene Züge, die häufig bei Eröffnungen gespielt werden, direkt kontern zu können, ohne den Algorithmus zu benutzen.

Die Verwendung einer Transpositionstabelle bedeutet schlicht, dass bereits berechnete Züge in einem Cache gespeichert werden. Trifft der Algorithmus so zu einem späteren Zeitpunkt auf eine Position, die bereits ausgerechnet wurde, kann der Wert aus dem Cache geladen werden, um eine unnötige erneute Berechnung zu verhindern. Wird ein solches Caching genutzt, bietet sich das erwähnte Alpha-Beta-Pruning an. Abbildung 2.2 stellt den groben Ablauf bei der Verwendung von Alpha-Beta-Pruning dar.

---

<sup>1</sup> Wikipedia 2021b

Abbildung 2.2: Überblick über die Vorgehensweise des Alpha-Beta-Prunings<sup>1</sup>

Genauer erklärt, werden für diese Erweiterung des Algorithmus zwei weitere Werte verwendet: *Alpha* und *Beta*. Diese beiden Werte stellen zwei Grenzen dar, welche als Worst-Case-Szenarios gesehen werden können. Der Wert *Alpha* stellt die untere Grenze und somit das Worst-Case-Szenario für die KI dar, während *Beta* die obere Grenze und somit das Worst-Case-Szenario für den menschlichen Spieler abbildet. Der Algorithmus läuft so ab, dass mithilfe der Schranken die Werte der Zustands-Evaluation überprüft werden; überschreitet ein Wert die *Beta*-Grenze, so wird der gesamte Teilbaum von diesem Knoten ausgehend „abgeschnitten“ – ergo nicht weiter betrachtet – da die gegnerische Seite (der menschliche Spieler) diesen Teilbaum nicht betreten wird, weil die bisher evaluierten Teilbäume bereits bessere Ergebnisse für den Spielern liefern. Die *Alpha*-Grenze wird so verwendet, dass die Werte der Zustands-Evaluation nur dann übernommen – und somit als neuer *Alpha*-Wert gesetzt werden – werden, falls sie die bestehende *Alpha*-Grenze nicht unterschreiten, da in diesem Fall der betrachtete Zug schlechter als der aktuell beste Zug wäre.

## 2.4 Implementierung

In diesem Abschnitt wird demonstriert, wie der oben erwähnte Algorithmus praktisch umgesetzt wurde. Es wird nicht der vollständige Code gezeigt, sondern lediglich die Haupt-Funktion des Minimax-Algorithmus, da sich diese Arbeit weniger auf den bereits vorhandenen Algorithmus fokussiert, sondern mehr auf die Implementierung der Quiescence Search. In Kapitel 3 hingegen wird der gesamte Code gezeigt, der im Rahmen der

<sup>1</sup> Wikipedia 2021a



Implementierung geschrieben wurde. Es sei an dieser Stelle nichtsdestotrotz erneut auf <https://github.com/felixwortmann/chess> verwiesen, wo der gesamte Quellcode für die Schach-KI sowie diverse Hilfs- und Testfunktionen abrufbar ist.

```
1 @memoize_minimax
2 def minimax(board, depth, alpha, beta):
3     global BEST_MOVE
4     global MINIMAX_CALLS
5     MINIMAX_CALLS += 1
6     # Check, if current board is in cache
7     # If the depth is zero, give the static evaluation of the current
8     # board and save it in the cache
9     if depth == 0 or not board.legal_moves:
10         value = static_eval(board, is_endgame(board))
11         return value
12     max_value = alpha
13     ordered_moves = []
14     cnt = 0
15     # Order the moves roughly, using a static evaluation for every move
16     for move in board.legal_moves:
17         cnt += 1
18         board.push(move)
19         v = static_eval(board, is_endgame(board))
20         board.pop()
21         heapq.heappush(ordered_moves, (v, cnt, move))
22     # Calculate the minimax value recursively, using alpha-beta-pruning
23     for _, _, move in ordered_moves:
24         board.push(move)
25         value = -minimax(board, depth - 1, -beta, -max_value)
26         board.pop()
27         if value > max_value:
28             max_value = value
29             if depth == ANALYZING_DEPTH:
30                 BEST_MOVE = move
31             if max_value >= beta:
32                 break
33     return max_value
```

Listing 2.1: Funktion für den Minimax-Algorithmus mit Alpha-Beta-Pruning

Das Code-Beispiel 2.1 zeigt die Funktion, welche den Minimax-Algorithmus implementiert. Es sei erneut erwähnt, dass es sich technisch gesehen um einen Negamax-Algorithmus handelt, weshalb in der Funktion keine Unterscheidung zwischen maximierendem und minimierendem Spieler gemacht wird. Stattdessen werden die Werte bei Aufruf der Funktion sowie der zurückgegebene Wert des rekursiven Aufrufs invertiert.

Die Funktion wird mit den folgenden Parametern aufgerufen:

- **board**, der Zustand des aktuellen Spielbrettes. Für das Brett wurde die Python-Bibliothek *python-chess* verwendet
- **depth**, zu Beginn die gewünschte Suchtiefe (standardmäßig beträgt diese 5), danach verringert sich der Wert mit jedem rekursiven Aufruf
- **alpha** und **beta**, die oben erwähnten Werte, welche die Schranken für das Alpha-Beta-Pruning darstellen

Der Ablauf der Funktion lässt sich folgendermaßen zusammenfassen:

1. Zunächst wird geprüft, ob die Tiefe 0 beträgt, die Funktion also „unten“ am Baum angekommen ist, oder keine weiteren Züge zur Analyse vorhanden sind. In diesem Fall wird die Auswertung der aktuellen Spielposition zurückgegeben
2. Anschließend, falls Punkt 1 übersprungen wurde, werden die vorhandenen Züge grob sortiert, indem auf sie die Evaluations-Funktion angewendet wird und sie anschließend anhand dessen sortiert werden
3. Nun wird durch die sortierten Züge iteriert und die Funktion ruft sich rekursiv selbst auf. Der Rückgabewert wird invertiert (aufgrund der Negamax-Variante) und das Alpha-Beta-Pruning wird angewendet

Die Sortierung der Züge verbessert die Performanz der Schach-KI zusätzlich, da das Alpha-Beta-Pruning so deutlich effektiver angewendet werden kann.

# 3 Quiescence Search

Dieses Kapitel beschäftigt sich mit der konkreten Zielsetzung dieser Arbeit: Eine Ergänzung der Schach-KI, sodass die Quiescence Search implementiert ist und das Programm somit effektivere Züge berechnen kann.

## 3.1 Motivation

Zunächst gilt zu klären, welche Motivation beziehungsweise welche Problemstellung der Notwendigkeit der Quiescence Search zugrunde liegt. Die Bezeichnung für das Problem, welches bei der vorhandenen Implementierung des Algorithmus auftritt, lautet *Horizonteffekt*. Aufgrund der Tatsache, dass der Algorithmus mit einer festen Tiefe arbeitet, existiert für das Programm ein metaphorischer Horizont, über welchen es nicht hinausschauen kann. *Oxford Reference* definiert den Begriff „Horizonteffekt“ folgendermaßen: „*The horizon effect refers to the fact that interesting results will always exist beyond any depth  $D$  and therefore in any given search will not be discovered [...]*“<sup>1</sup>.

Abbildung 3.1 zeigt eine beispielhafte Aufstellung der Figuren auf einem Schachbrett. Aufgabe der KI ist es nun, den bestmöglichen Zug zu finden<sup>2</sup>. Das Programm wird schnell erkennen, dass die Dame auf B2 den Springer auf B7 schlagen kann. Da der Horizont an dieser Stelle „endet“, schätzt das Programm eben diesen Zug als den besten ein und gibt ihn zurück. Wäre die Suchtiefe jedoch um eine Ebene tiefer gewesen, hätte das Programm diesen Zug ausgeschlossen, da, nachdem die Dame den Springer geschlagen hat, der Läufer auf A8 die Dame direkt schlagen kann. Da eine Dame jedoch deutlich mehr wert ist als ein Springer – in der vorhandenen Implementierung ist eine Dame 9 Bauern wert, ein Springer jedoch nur 3,2 Bauern – handelt es sich um einen sehr schlechten Zug.

---

<sup>1</sup> Oxford Reference 2021.

<sup>2</sup> Um das Beispiel möglichst einfach zu halten, wird angenommen, dass die KI mit einer Tiefe von 1 rechnet. Für die Erklärung der Problemstellung macht dies jedoch keinen Unterschied, da sich das Beispiel übertragen lässt

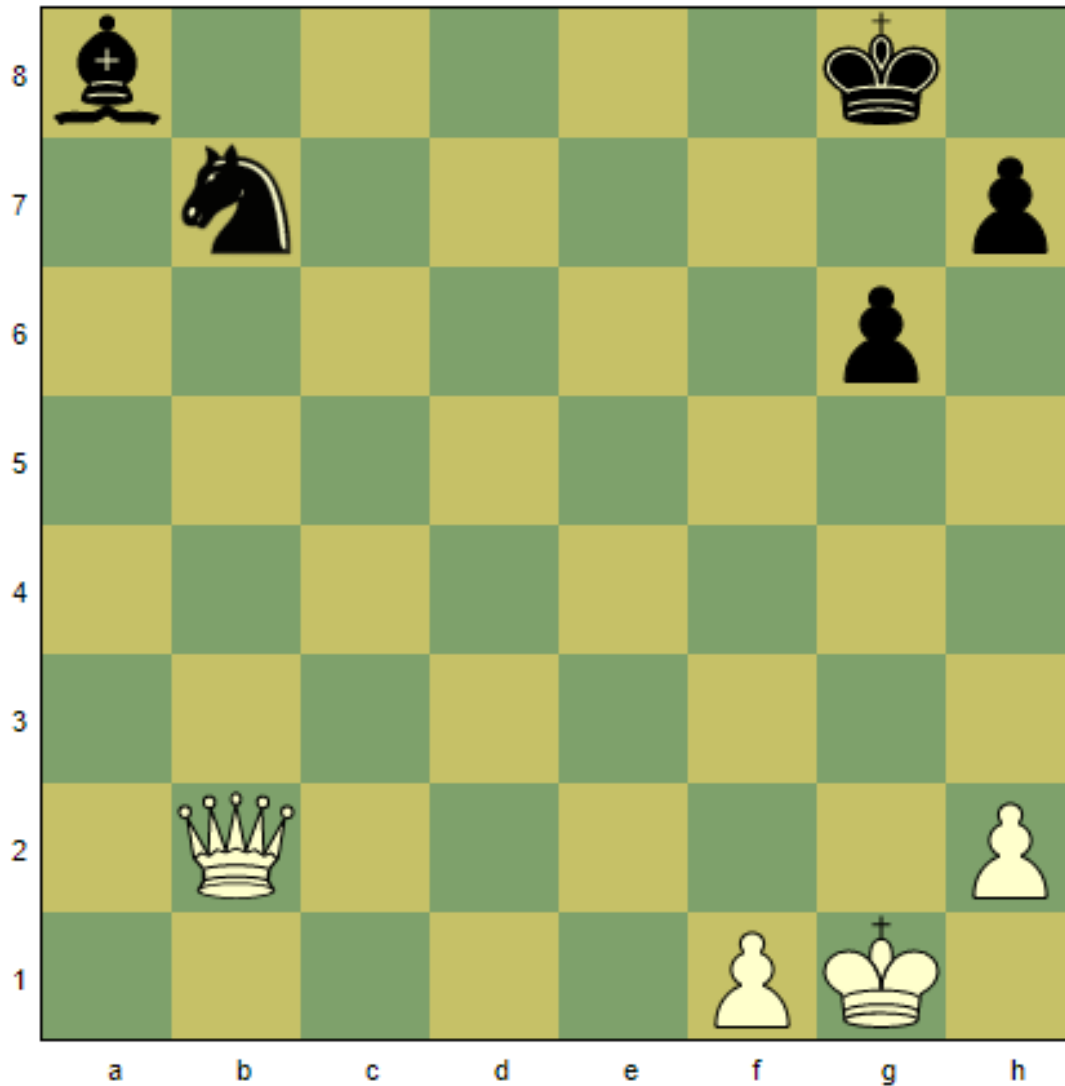


Abbildung 3.1: Beispiel-Zustand für ein Schachbrett: Weiß kann im nächsten Zug einen Springer schlagen<sup>1</sup>

Ein weiteres Beispiel für den Horizonteffekt ist die scheinbare Vermeidung von schlechten Positionen: Das Programm erkennt eine schlechte Position, beispielsweise den Verlust einer Dame. Nun errechnet die KI einen Pfad, in dem diese Dame scheinbar nicht verloren wird; in der Realität hat das Programm den Verlust jedoch nur „über“ den Horizont geschoben, sodass der Verlust der Dame unausweichlich ist – zusätzlich hat das Verschieben des Problems womöglich eine insgesamt schlechtere Position hervorgerufen, als wenn die Dame direkt geopfert worden wäre.

Diese Beispiele verdeutlichen, dass, bei taktischen Zügen, eine tiefere Evaluation nicht nur sinnvoll sondern auch notwendig ist, um die Effektivität der Schach-KI zu steigern. Wird bei der tieferen Evaluation festgestellt, dass der Zug keine schlechtere Position hinter dem

<sup>1</sup> Next Chess Move [2021](#)

Horizont hervorruft, spricht man von einer *ruhigen* Stellung, was auch die Bezeichnung der *Ruhesuche* erklärt.

## 3.2 Funktionsweise

Bevor die Quiescence konkret implementiert werden kann, muss geklärt werden, wie sie funktioniert und wann sie eingesetzt wird.

In Abschnitt 3.1 wurden *taktische Züge* erwähnt. Das *Chess Programming Wiki* definiert den Begriff folgendermaßen: „*Tactical moves in the context of chess program move classification are moves which immediate change material balance and capture a piece or cause a promotion [...]*“<sup>1</sup>. Es handelt sich also bei taktischen Zügen um das Schlagen von Figuren respektive um das Aufwerten eines Bauern.

## 3.3 Implementierung

tbd

---

<sup>1</sup> Chess Programming Wiki 2021.

## 4 Fazit

# Literatur

- Chess Programming Wiki (2021). *Tactical Moves - Chessprogramming wiki*. URL: [https://www.chessprogramming.org/Tactical\\_Moves](https://www.chessprogramming.org/Tactical_Moves) (besucht am 07.07.2021).
- Merz, Peter (2002). *Moderne heuristische Optimierungsverfahren: Meta-Heuristiken*. URL: [http://www.ra.cs.uni-tuebingen.de/lehre/ss02/vs\\_mh/mh-v1.pdf](http://www.ra.cs.uni-tuebingen.de/lehre/ss02/vs_mh/mh-v1.pdf) (besucht am 06.07.2021).
- Next Chess Move (2021). *Next Chess Move: The strongest online chess calculator*. URL: <https://nextchessmove.com/> (besucht am 07.07.2021).
- Oxford Reference (2021). *Horizon effect - Oxford Reference*. URL: <https://www.oxfordreference.com/view/10.1093/oi/authority.20110803095944934> (besucht am 07.07.2021).
- Shannon, Claude E. (1950). „XXII. Programming a Computer for Playing Chess“. In: *Philosophical Magazine* 41.314.
- Wikipedia (2021a). *Grafik-Upload Alpha-Beta-Pruning*. URL: [https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/thumb/9/91/AB\\_pruning.svg/1200px-AB\\_pruning.svg.png](https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/thumb/9/91/AB_pruning.svg/1200px-AB_pruning.svg.png) (besucht am 06.07.2021).
- (2021b). *Grafik-Upload Minimax-Algorithmus*. URL: <https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/thumb/6/6f/Minimax.svg/400px-Minimax.svg.png> (besucht am 06.07.2021).