```php
<?php

  //Ersteller des Wunschzettels und möglichen Empfänger der Geschenke eintragen
  define('BENUTZER', 'SilentIllusion');

  //In der folgenden Konstante befindet sich der Wunschzettel für den Weihnachtsmann
  define('WUNSCHZETTEL', array(
    'Ich bin bescheiden und wünsche mir einen Diamanten.',
    'Ich wünsche mir, dass mein Dorf über ein Portal erreicht werden kann, damit mehr Spieler mein Dorf besuchen können.',
    'Mein Dorf hat sich bereits weit über meine ursprünglichen Ideen entwickelt. Da die umliegenden Projekte entweder fertig oder aufgegeben sind, würde ich die Region mit dem wunderschönen Dschungelbiom gern weiter ausbauen. Ich denke, dass dies dem Server eine gute Stadt hinzufügen würde und wünsche mir deswegen, dass mein Dorf in ein Projekt mit größerer Grundfläche umgewandelt wird (beispielsweise von x = -3153, z = -1066 bis x = -2916, z = -678).',
    'Ich wünsche mir, dass auch 1 * 2 * 34 + 5 * 6 * (7 * 8 + 9) ein schönes Jahr auf becrafted wird, weil die Leute so nett bleiben, der eine oder die andere dazu kommen und der Server sich genauso regelmäßig weiterentwickelt.',
  ));

  //Klasse der verschiedenen zauberhaften Wesen
  class ZauberhafteWesen {

    //Jedes zauberhafte Wesen wird durch die Farbe seiner Kleidung gekennzeichnet (string)
    private $Kleidungsfarbe;

    //Die Stimmung wird in "Prozent gute Laune" gemessen (real im Intervall [0,1] mit 0: schlecht gelaunt ... 1: sehr gut gelaunt)
    private $Stimmung;

    //Manche Wesen tragen Geschenke mit sich herum (boolean, false: keine Geschenke dabei, true: Geschenke dabei)
    private $GeschenkeVerfuegbar;

    //Konstruktor für zauberhafte Wesen
    function ZauberhafteWesen($Kleidungsfarbe, $Stimmung, $GeschenkeVerfuegbar = false) {
      $this->Kleidungsfarbe = $Kleidungsfarbe;
      $this->Stimmung = $Stimmung;
      $this->GeschenkeVerfuegbar = $GeschenkeVerfuegbar;
    }

    //Verteile eventuell vorhandene Geschenke
    function VerteileGeschenke() {
      //Falls Geschenke verfügbar sind und es die Situation erlaubt, dann verteile und gib Bericht darüber ab
      if ($this->GeschenkeVerfuegbar)
        if ($this->BestimmeVerteilung()) {
          echo "Du hast ein Geschenk erhalten!\n\n";
          return 1;
        }
        else {
          echo "Die Laune des Wesens und der Zufall waren nicht auf Deiner Seite :(\n\n";
          return 0;
        }
      else {
        echo "Fehler beim Geschenkeverteilen! Es gibt gar keine Geschenke :(\n\n";
        return 0;
      }
    }

    //Die Verteilwahrscheinlichkeit ist stimmungsabhängig!
    function BestimmeVerteilung() {
      $Zufallseinfluss = (float)rand()/(float)getrandmax();
      return $Zufallseinfluss <= $this->Stimmung;
    }

  }

  //Klasse des einzigartigen Weihnachtsmanns, der aber auch ein zauberhaftes Wesen ist
  class Weihnachtsmann extends ZauberhafteWesen {

    //Jeder Weihnachtsmann ist ein rot-weißes zauberhaftes Wesen, das immer Geschenke dabei hat!
    function Weihnachtsmann($Stimmung) {
      $this->ZauberhafteWesen('roter Mantel, rote Hose und rote Mütze jeweils mit weißen Zierelementen', $Stimmung, true);
    }

    //Der Weihnachtsmann kann immer nur ein Geschenk gleichzeitig verteilen; daher muss eine Auswahl erfolgen
    function WaehleGeschenk($Wunschzettel, $Benutzername) {
      //Bestimme Länge des Wunschzettels
      $Anzahl = sizeof($Wunschzettel);

      //Bestimme die Geschenkauswahl (vollkommen objektiv und gerecht)
      if ($Benutzername == 'SilentIllusion') $Auswahl = 2;
      else $Auswahl = rand(0, $Anzahl - 1);

      //Gib die Auswahl zurück
      return $Auswahl;
    }

  }

  //Bestimme die Stimmung des Weihnachtsmanns (vollkommen objektiv und gerecht)
  if (BENUTZER == 'SilentIllusion') $Stimmung = 1;
  else $Stimmung = (float)rand()/(float)getrandmax();

  //Instantiiere den einzigartigen Weihnachtsmann
  $becraftedWeihnachtsmann = new Weihnachtsmann($Stimmung);

  //Bestimme und berichte, ob ein Geschenk verteilt wird
  $WirdGeschenkVerteilt = $becraftedWeihnachtsmann->VerteileGeschenke();

  //Bestimme Geschenk, falls eines verteilt wird
  if ($WirdGeschenkVerteilt) {
    //Wähle Geschenk aus und benachrichtige anschließend über Erfolg
    $Geschenk = $becraftedWeihnachtsmann->WaehleGeschenk(WUNSCHZETTEL, BENUTZER);
    echo 'Der Weihnachtsmann erfüllt Dir folgenden Wunsch vom Wunschzettel: ' . WUNSCHZETTEL[$Geschenk];
  }

?>
```