

PAKIET PODSTAWOWY DLA PULMO

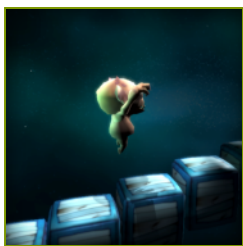
2025.1

Wymagania sprzętowe	3
Co jest potrzebne?	3
Baza zadań terapeutycznych	5
Prędkość	5
Precyzja ruchu	7
Ruchy funkcjonalne	13
Siła	35
Podzielność uwagi	36
Pamięć	38
Rozwiązywanie problemów	40
Specjalne	42

CO JEST POTRZEBNE?

Upewnij się, że komputer, na którym ma być aktywny ten moduł, ma zainstalowany Panel Pacjenta VAST.Rehab i że spełnione są następujące wymagania sprzętowe:

- Windows 10/11
- Intel Core i5 (8. generacja lub nowszy). Ważne: Unikaj wersji o bardzo niskim poborze mocy (np. i5-8250U), ponieważ mogą nie spełniać wymagań wydajnościowych. Wybieraj standardowe lub wysokowydajne procesory.
- Minimum: 8 GB pamięci RAM (zalecane 16 GB lub więcej dla optymalnej wydajności).

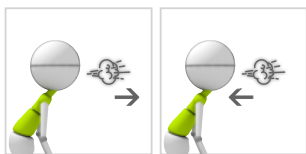


PRĘDKOŚĆ

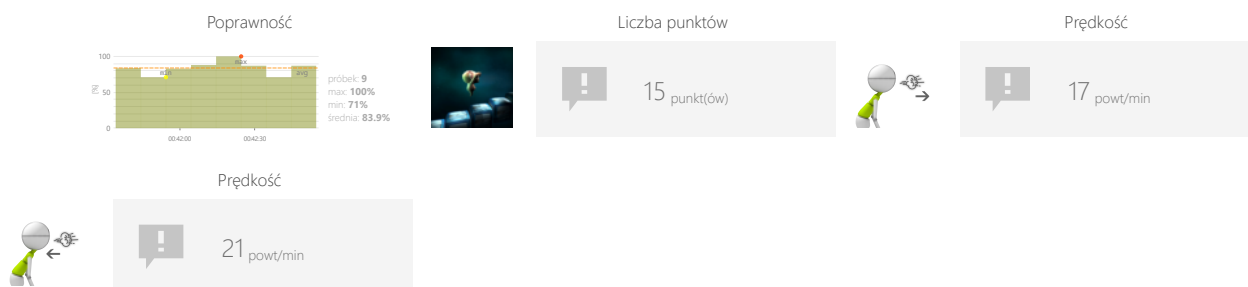
SCHODY

Zmierz liczbę powtórzeń określonego wzorca ruchu, którą dana osoba jest w stanie wykonać w określonym przedziale czasu.

TRYBY STEROWANIA



WYNIKI



MOŻLIWOŚCI DOSTOSOWANIA

- Czas trwania zadania
- Maksymalny czas na piętrze
- Liczba schodów
- Długość paury
- Oporność

CELE

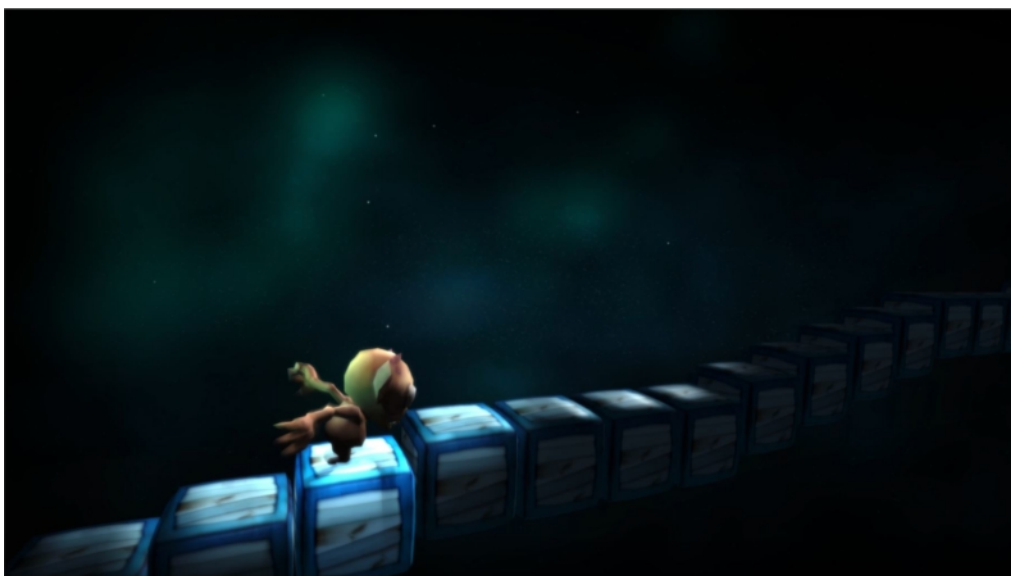
- Dynamika planowanych ruchów

INSTRUKCJA DLA PACJENTA

Wspinaj się po schodach, zanim znikną.



PRZYKŁADOWE USTAWIENIA



Trudność własna	
Czas trwania 90s	Zakres urządzenia ? ↔ ?
Wydychanie 20% ↔ 80% ? ↔ ?	Maksymalny czas na piętrze 15s
	Liczba schodów 5
Długość pauzy 3	Oporność max



PRECYZJA RUCHU

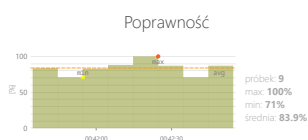
RYBKA

Mierz i trenuj umiejętności wykonywania określonych wzorców ruchu z predefiniowaną prędkością i zakresem.

TRYBY STEROWANIA



WYNIKI



Liczba punktów

18 punkt(ów)



Precyzja ruchu

19 %

MOŻLIWOŚCI DOSTOSOWANIA

- Czas trwania zadania
- Tryb ruchu
- Kształt trasy
- Prędkości obiektów
- Oporność

CELE

- Powtarzanie ruchów w przestrzeni 3D
- Planowane ruchy
- Wzmocnienie mięśni
- Precyzja ruchu
- Wizualna koordynacja ruchowa

INSTRUKCJA DLA PACJENTA

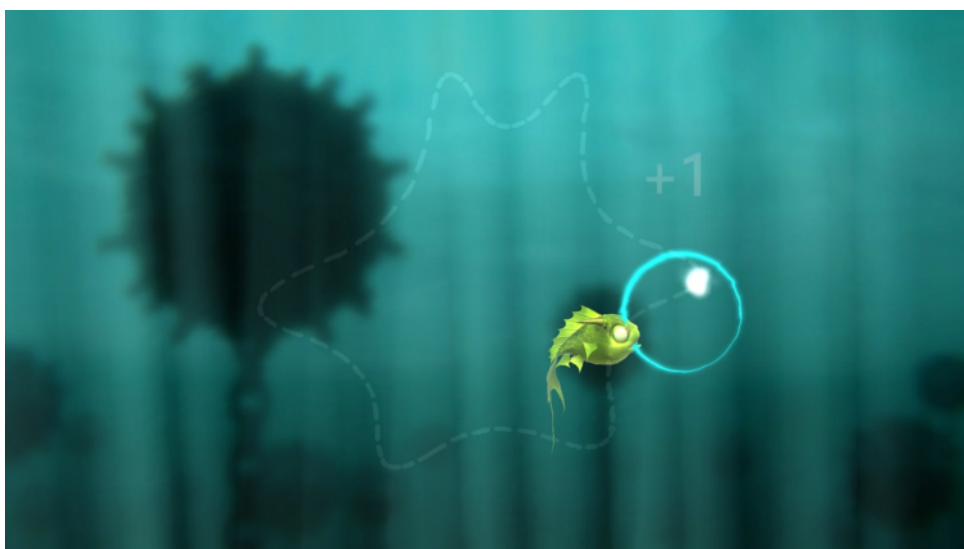
Poruszaj niebieskim okręgiem, aby chronić iskrę przed rybką. Iskra jest bezpieczna, gdy znajduje się w środku okręgu.



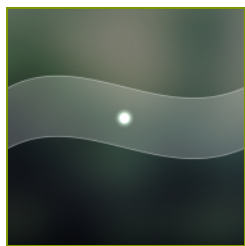
PRZYKŁADOWE USTAWIENIA



Trudność własna	
Czas trwania 90s	Tryb ruchu Lewo
Zakres urządzenia ? ↔ ?	Kształt trasy
Wydychanie 20% ↔ 80% ? ↔ ?	Wdychanie 20% ↔ 80% ? ↔ ?
Prędkości obiektów 100%	Oporność max



Trudność 1/3	
Czas trwania 90s	Tryb ruchu Lewo
Zakres urządzenia ? ↔ ?	Kształt trasy
Wydychanie 20% ↔ 80% ? ↔ ?	Wdychanie 20% ↔ 80% ? ↔ ?
Prędkości obiektów 100%	Oporność max

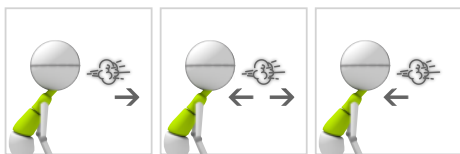


PRECYZJA RUCHU

WYKRES

Mierz i trenuj umiejętności wykonywania określonych wzorców ruchu z predefiniowaną prędkością i zakresem.

TRYBY STEROWANIA



WYNIKI



MOŻLIWOŚCI DOSTOSOWANIA

- Kształt wykresu (sinusoidalny, trapezoidalny, prostokątny)
- Czas trwania zadania
- Oporność

CELE

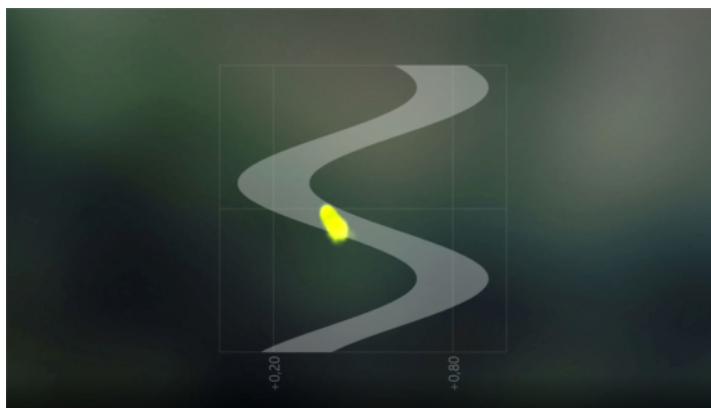
- Precyzja ruchu
- Aktywność w zadanym rytmie
- Powtarzające się ruchy

INSTRUKCJA DLA PACJENTA

Staraj się trzymać w granicach.



PRZYKŁADOWE USTAWIENIA



Trudność **3/3**

Konfiguracja wykresu

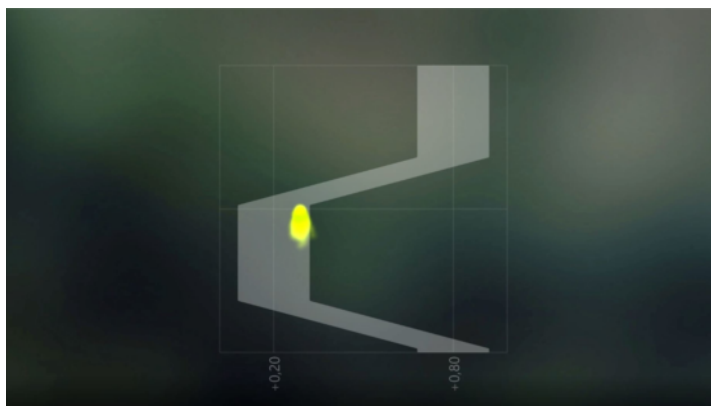
4.0s $\pm$ 20%

Czas trwania **30s**

Zakres urządzenia ? $\leftrightarrow$?

Wydychanie 20% $\leftrightarrow$ 80% ? $\leftrightarrow$?

Oporność **max**



Trudność **1/3**

Konfiguracja wykresu

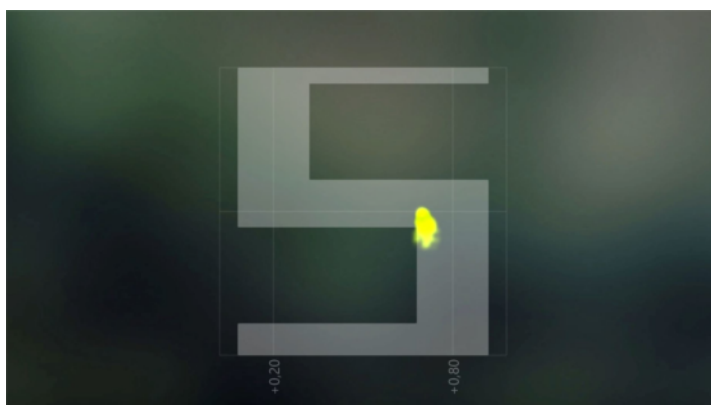
4.0s $\pm$ 40%

Czas trwania **90s**

Zakres urządzenia ? $\leftrightarrow$?

Wydychanie 20% $\leftrightarrow$ 80% ? $\leftrightarrow$?

Oporność **max**



Trudność **własna**

Konfiguracja wykresu

$\pm$ 20% $\uparrow$ 2.0s $\downarrow$ 2.0s $\nearrow$ 1.0s $\searrow$ 1.0s

Czas trwania **30s**

Zakres urządzenia ? $\leftrightarrow$?

Wydychanie 20% $\leftrightarrow$ 80% ? $\leftrightarrow$?

Oporność **max**



PRECYZJA RUCHU

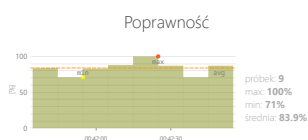
PARASOL

Mierz i trenuj umiejętności wykonywania określonych wzorców ruchu z predefiniowaną prędkością i zakresem.

TRYBY STEROWANIA



WYNIKI



Liczba punktów

32 punkt(ów)



Precyzja ruchu

34 %

MOŻLIWOŚCI DOSTOSOWANIA

- Czas trwania zadania
- Ścieżka
- Rozmiar parasola
- Oporność

CELE

- Precyzja ruchu
- Wizualna koordynacja ruchowa

INSTRUKCJA DLA PACJENTA

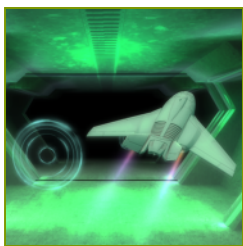
Utrzymuj parasol nad chodzącą postacią



PRZYKŁADOWE USTAWIENIA



Trudność 1/3	
Czas trwania 60s	Ścieżka 8.0s
Zakres urzędzenia ? ↔ ?	Wydychanie 20% ↔ 80% ? ↔ ?
Wdychanie 20% ↔ 80% ? ↔ ?	Rozmiar parasola 150%
	Oporność max

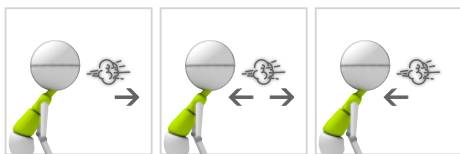


RUCHY FUNKCJONALNE

SAMOLOT

Mierz i trenuj umiejętności wykonywania ruchów w oparciu o rzeczywistą biomechanikę sytuacyjną.

TRYBY STEROWANIA



WYNIKI



MOŻLIWOŚCI DOSTOSOWANIA

- Prędkość
- Czas trwania zadania
- Oporność

CELE

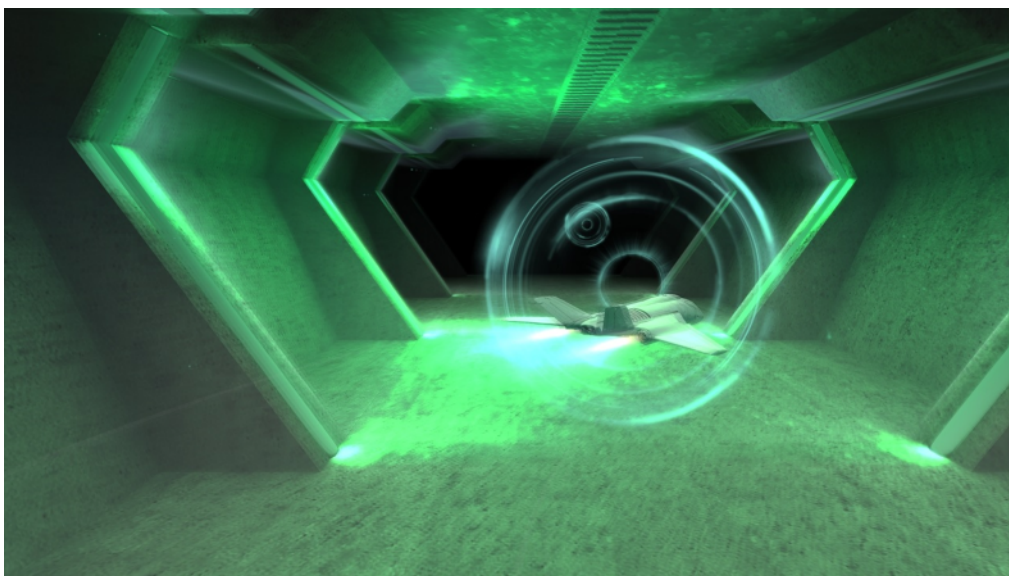
- Skupienie
- Spostrzegawczość
- Precyzja ruchu
- Przewidywanie trajektorii obiektów w przestrzeni 3D

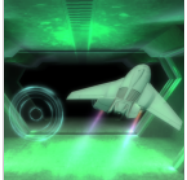
INSTRUKCJA DLA PACJENTA

Leć samolotem przez okręgi. Im bliżej środka przeleć, tym więcej punktów zdobędziesz.



PRZYKŁADOWE USTAWIENIA





◀

Trudność
2/4

▶

◀

Prędkość
100%

▶

◀

prędkość nadawana automatycznie

▶

◀

Czas trwania
90s

▶

◀

Zakres urządzenia
 ? ↔ ?

▶

◀

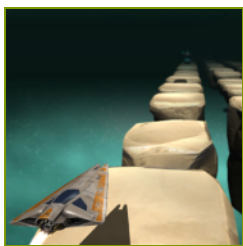
Wydychanie
20% ↔ 80%
? ↔ ?

▶

◀

Oporność
max

▶

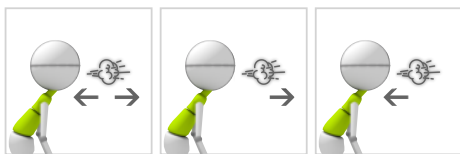


RUCHY FUNKCJONALNE

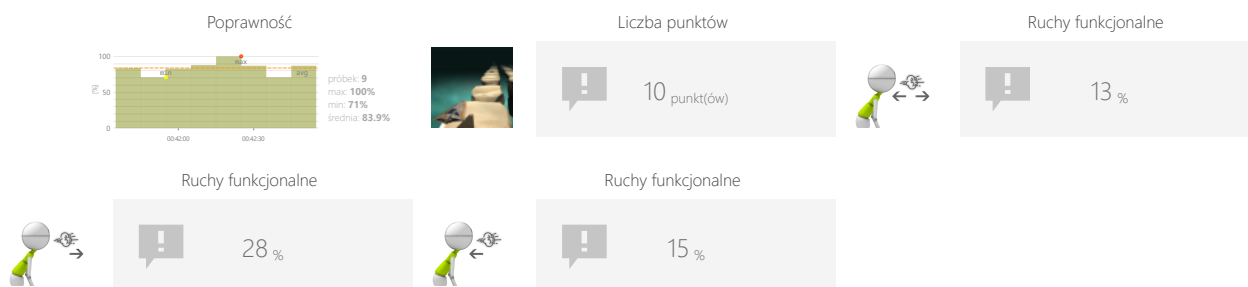
KAMIENIE

Mierz i trenuj umiejętności wykonywania ruchów w oparciu o rzeczywistą biomechanikę sytuacyjną.

TRYBY STEROWANIA



WYNIKI



MOŻLIWOŚCI DOSTOSOWANIA

- Prędkość
- Czas trwania zadania
- Oporność

CELE

- Spostrzegawczość
- Dynamika planowanych ruchów
- Reakcja na pozytywne bodźce wizualne
- Reakcja na negatywne bodźce wzrokowe

INSTRUKCJA DLA PACJENTA

Spychaj kolorowe stwory statkiem kosmicznym i unikaj skał.



PRZYKŁADOWE USTAWIENIA



	Trudność 1/3	
Prędkość 100% prędkość nadawana automatycznie		
Czas trwania 90s	Zakres urządzenia 	
Wydychanie 20% ↔ 80% ? ↔ ?	Wdychanie 20% ↔ 80% ? ↔ ?	
Oporność max		

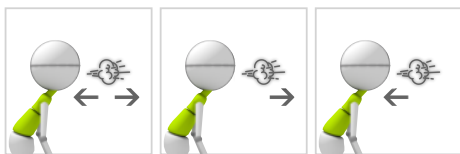


RUCHY FUNKCJONALNE

AUTOMATYCZNE DZIAŁKO

Mierz i trenuj umiejętności wykonywania ruchów w oparciu o rzeczywistą biomechanikę sytuacyjną.

TRYBY STEROWANIA



WYNIKI



MOŻLIWOŚCI DOSTOSOWANIA

- Czas trwania zadania
- Włącz przeszkody
- Czas między kulami
- Czas między wrogami
- Prędkość wrogów
- Oporność

CELE

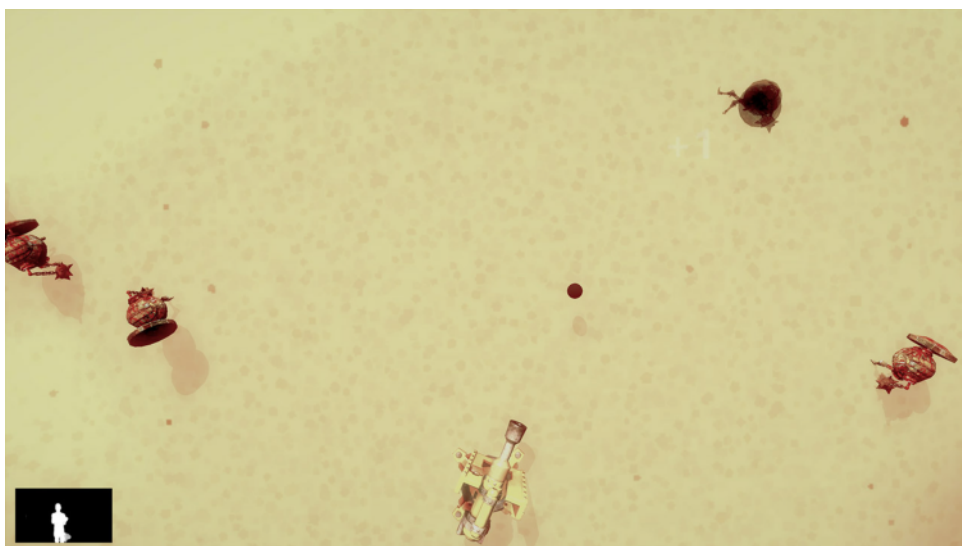
- Podzielność uwagi
- Ruchy spontaniczne
- Przewidywanie trajektorii obiektów

INSTRUKCJA DLA PACJENTA

Użyj armaty, aby zniszczyć roboty i unikaj uderzenia w słońce



PRZYKŁADOWE USTAWIENIA





◀

Trudność
1/3

▶

Czas trwania

< 90s >

Zakres urządzenia

< ? ↔ ? >

Wydychanie

20% ↔ 80%
? ↔ ?

Wdychanie

20% ↔ 80%
? ↔ ?

Włącz przeszkody

< Nie >

Czas między kulami

< 1s >

Czas między wrogami

< 3s >

Prędkość wrogów

< 50% >

Oporność

< max >





◀

Trudność
własna

▶

Czas trwania

< 90s >

Zakres urządzenia

< ? ↔ ? >

Wydychanie

20% ↔ 80%
? ↔ ?

Wdychanie

20% ↔ 80%
? ↔ ?

Włącz przeszkody

< Tak >

Czas między kulami

< 1s >

Czas między wrogami

< 3s >

Prędkość wrogów

< 50% >

Oporność

< max >

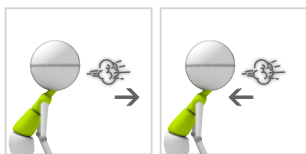


RUCHY FUNKCJONALNE

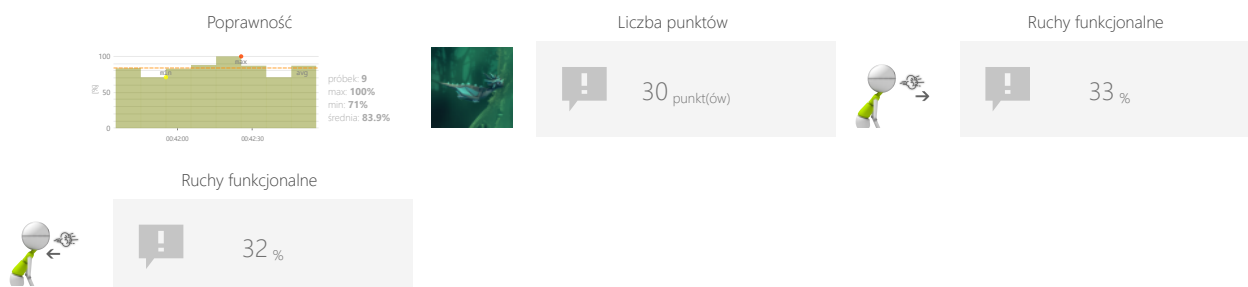
SMOK

Mierz i trenuj umiejętności wykonywania ruchów w oparciu o rzeczywistą biomechanikę sytuacyjną.

TRYBY STEROWANIA



WYNIKI



MOŻLIWOŚCI DOSTOSOWANIA

- Czas trwania zadania
- Rozmiar grupy monet
- Rozproszenie monet
- Siła grawitacji
- Oporność

CELE

- Przewidywanie trajektorii obiektów
- Poprawianie zakresu ruchu
- Wizualna koordynacja ruchowa
- Wzmocnienie mięśni
- Planowanie i strategia

INSTRUKCJA DLA PACJENTA

Leć nie lądując i nie wznosząc się zbyt wysoko. Zbierz tyle monet, ile dasz radę.



RUCHY FUNKCJONALNE

SMOK

PRZYKŁADOWE USTAWIENIA



Trudność własna	
Czas trwania 90s	Zakres urządzenia ? ↔ ?
Wydychanie 20% ↔ 80% ? ↔ ?	Rozmiar grupy monet 3
	Rozproszenie monet 250%
Siła grawitacji 100%	Oporność max



Trudność 1/3	
Czas trwania 90s	Zakres urządzenia ? ↔ ?
Wydychanie 20% ↔ 80% ? ↔ ?	Rozmiar grupy monet 5
	Rozproszenie monet 250%
Siła grawitacji 100%	Oporność max

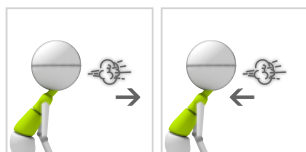


RUCHY FUNKCJONALNE

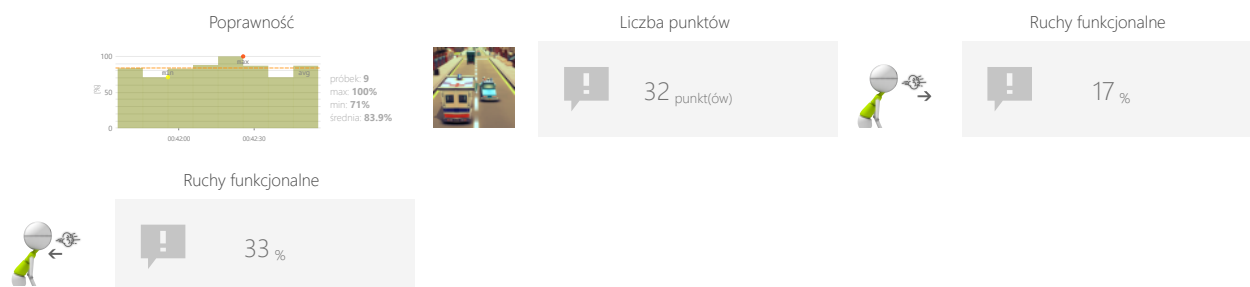
AMBULANS

Mierz i trenuj umiejętności wykonywania ruchów w oparciu o rzeczywistą biomechanikę sytuacyjną.

TRYBY STEROWANIA



WYNIKI



MOŻLIWOŚCI DOSTOSOWANIA

- Prędkość
- Czas trwania zadania
- Odległość między samochodami
- Oporność

CELE

- Dynamika planowanych ruchów
- Skupienie
- Szybkość podejmowania decyzji
- Wizualna koordynacja ruchowa

INSTRUKCJA DLA PACJENTA

Jedź tak szybko jak to tylko możliwe i uważaj na innych uczestników ruchu.



PRZYKŁADOWE USTAWIENIA





Trudność
2/3

Prędkość
50%
prędkość nadawana automatycznie

Czas trwania
90s

Zakres urzędzenia

? ↔ ?

Wydychanie
20% ↔ 80%
? ↔ ?

Odległość między samochodami
50%

Oporność
max





Trudność
własna

Prędkość
50%
prędkość nadawana automatycznie

Czas trwania
90s

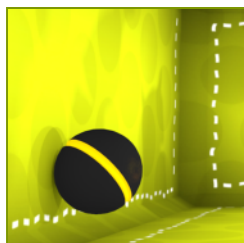
Zakres urzędzenia

? ↔ ?

Wydychanie
20% ↔ 80%
? ↔ ?

Odległość między samochodami
200%

Oporność
max

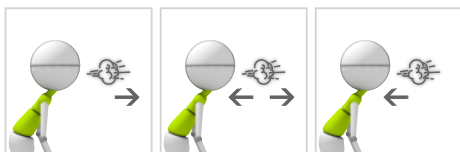


RUCHY FUNKCJONALNE

ODBIJANIE

Mierz i trenuj umiejętności wykonywania ruchów w oparciu o rzeczywistą biomechanikę sytuacyjną.

TRYBY STEROWANIA



WYNIKI



MOŻLIWOŚCI DOSTOSOWANIA

- Czas trwania zadania
- Wielkość celownika
- Prędkości obiektów
- Oporność

CELE

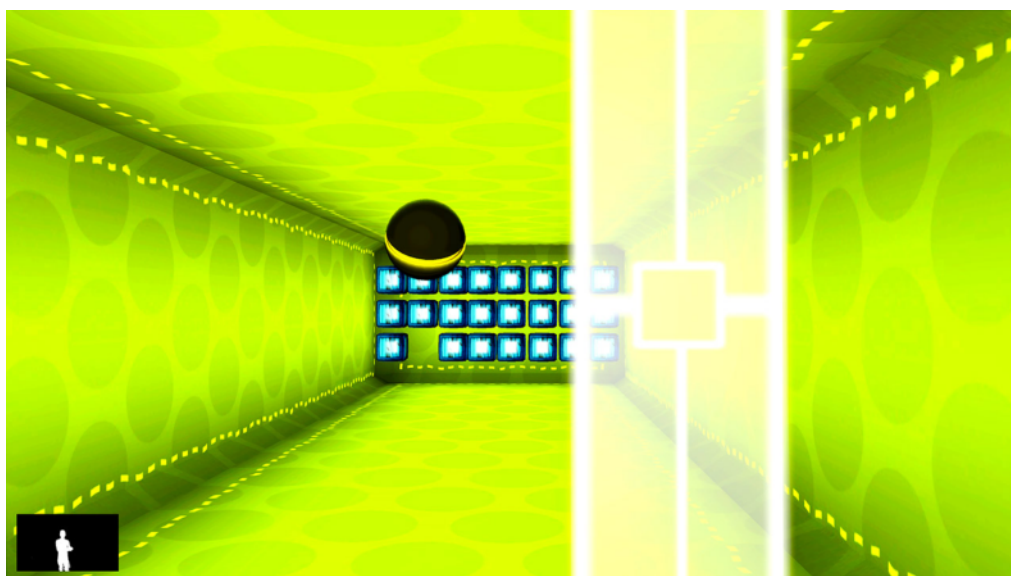
- Dynamika planowanych ruchów
- Przewidywanie trajektorii obiektów w przestrzeni 3D
- Wizualna koordynacja ruchowa

INSTRUKCJA DLA PACJENTA

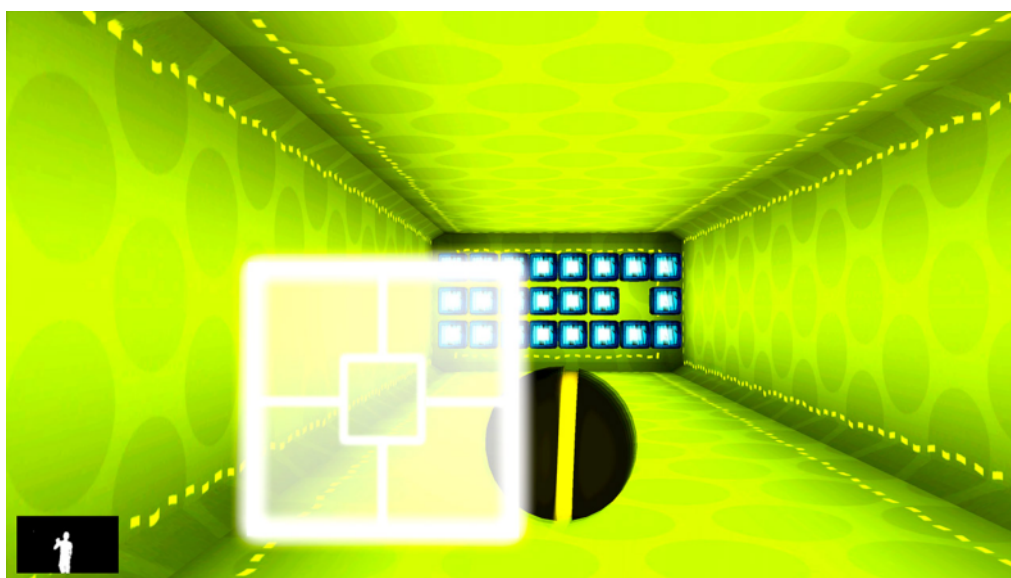
Zniszcz tak dużo skrzynek jak to możliwe.



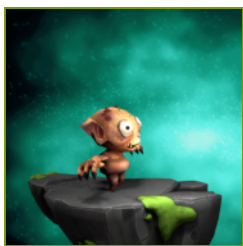
PRZYKŁADOWE USTAWIENIA



Trudność własna	
Czas trwania 90s	Zakres urządzenia ? ↔ ?
Wydychanie 20% ↔ 80% ? ↔ ?	Wielkość celownika 100%
	Prędkości obiektów 70%
Oporność max	



Trudność własna	
Czas trwania 90s	Zakres urządzenia ? ↔ ?
Wydychanie 20% ↔ 80% ? ↔ ?	Wielkość celownika 75%
	Prędkości obiektów 70%
Oporność max	

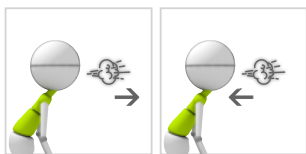


RUCHY FUNKCJONALNE

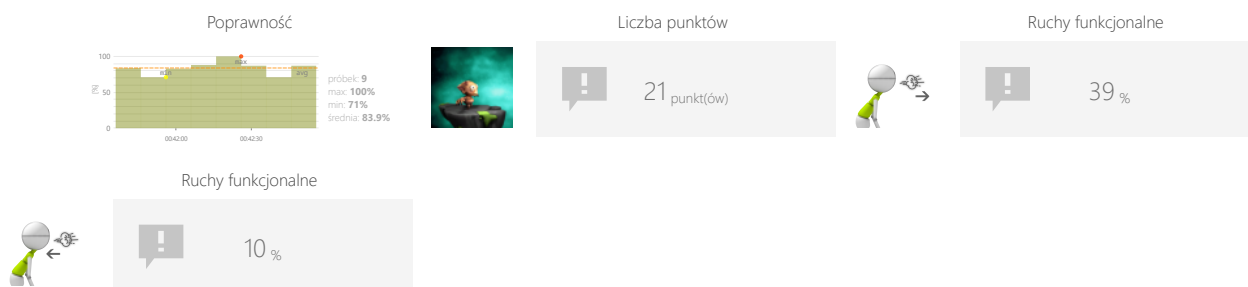
SKOKI PRZEZ RAKIETY

Mierz i trenuj umiejętności wykonywania ruchów w oparciu o rzeczywistą biomechanikę sytuacyjną.

TRYBY STEROWANIA



WYNIKI



MOŻLIWOŚCI DOSTOSOWANIA

- Czas trwania zadania
- Czas między obiektami
- Format bomb
- Prędkości obiektów
- Oporność

CELE

- Ruchy spontaniczne
- Dynamiczne reakcje na pojawiające się ruchome cele
- Przewidywanie trajektorii obiektów

INSTRUKCJA DLA PACJENTA

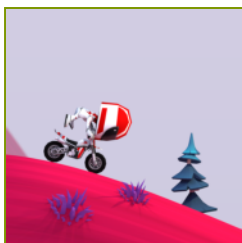
Spraw by stworek podskoczył, gdy rakieta jest blisko



PRZYKŁADOWE USTAWIENIA



Trudność 1/3	
Czas trwania 90s	Zakres urządzenia ? ↔ ?
Wydychanie 20% ↔ 80% ? ↔ ?	Czas między obiektami 5s
	Format bomb 1
Prędkości obiektów 100%	Oporność max

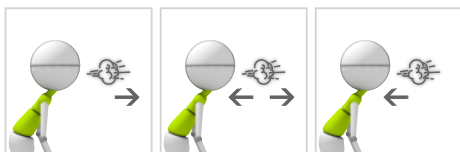


RUCHY FUNKCJONALNE

MOTOCROSS

Mierz i trenuj umiejętności wykonywania ruchów w oparciu o rzeczywistą biomechanikę sytuacyjną.

TRYBY STEROWANIA



WYNIKI



MOŻLIWOŚCI DOSTOSOWANIA

- Czas trwania zadania
- Oporność
- Kształt trasy

CELE

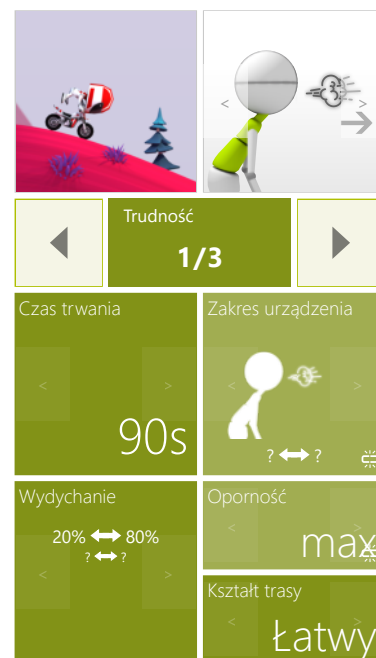
- Dynamika planowanych ruchów
- Planowanie i strategia

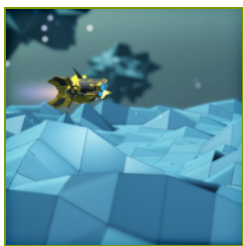
INSTRUKCJA DLA PACJENTA

Przejdź przez całą trasę tak szybko, jak to możliwe.



PRZYKŁADOWE USTAWIENIA





RUCHY FUNKCJONALNE

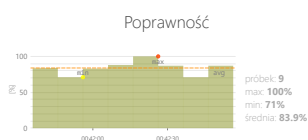
GEOMETRYCZNY LOTNIK

Mierz i trenuj umiejętności wykonywania ruchów w oparciu o rzeczywistą biomechanikę sytuacyjną.

TRYBY STEROWANIA



WYNIKI



Liczba punktów

38 punkt(ów)



Ruchy funkcjonalne

11 %

MOŻLIWOŚCI DOSTOSOWANIA

- Prędkość
- Czas trwania zadania
- Oporność

CELE

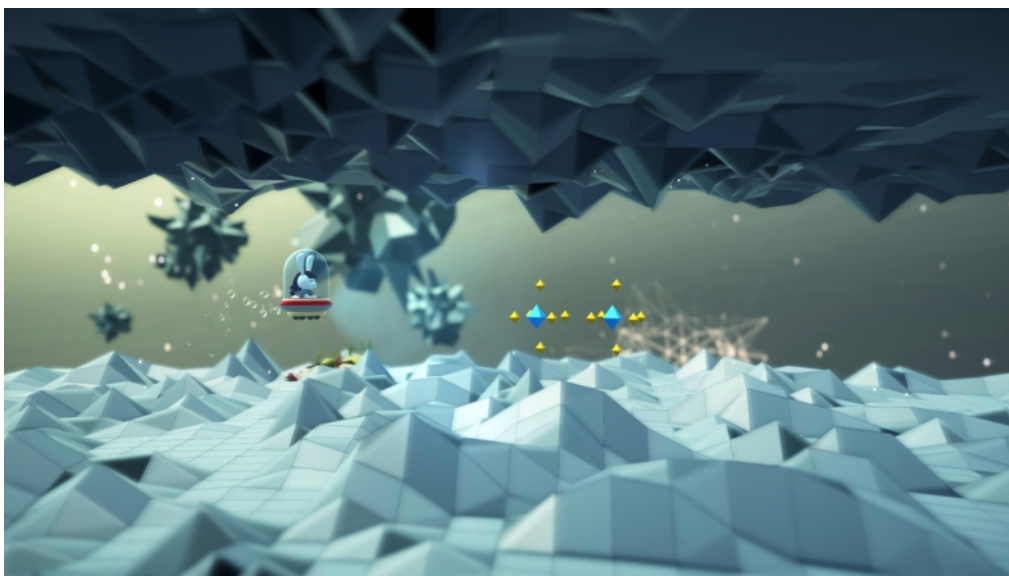
- Dynamika planowanych ruchów
- Aktywność w zadanym rytmie
- Wizualna koordynacja ruchowa

INSTRUKCJA DLA PACJENTA

Kontroluj ruch pojazdu, aby unikać przeszkód.



PRZYKŁADOWE USTAWIENIA





◀

Trudność
1/3

▶

<

Prędkość
100%

>

prędkość nadawana automatycznie

<

Czas trwania
90s

>

<

Zakres urządzenia

? ↔ ?

>

<

Wydychanie
20% ↔ 80%
? ↔ ?

>

<

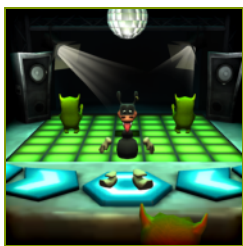
Wdychanie
20% ↔ 80%
? ↔ ?

>

<

Oporność
max

>



RUCHY FUNKCJONALNE

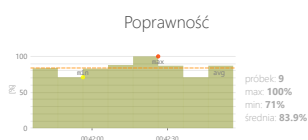
TANCERZ

Mierz i trenuj umiejętności wykonywania ruchów w oparciu o rzeczywistą biomechanikę sytuacyjną.

TRYBY STEROWANIA



WYNIKI



Liczba punktów

28 punkt(ów)



Ruchy funkcjonalne

28 %

MOŻLIWOŚCI DOSTOSOWANIA

- Czas trwania zadania
- Zaawansowana punktacja
- Indeks utworów
- Oporność
- Poziom szybkości pojawiania się

CELE

- Aktywność w zadanym rytmie
- Ruchy spontaniczne
- Wizualna koordynacja ruchowa

INSTRUKCJA DLA PACJENTA

Uderzaj w zielone stworki, kiedy przybliżą się do Ciebie.



PRZYKŁADOWE USTAWIENIA



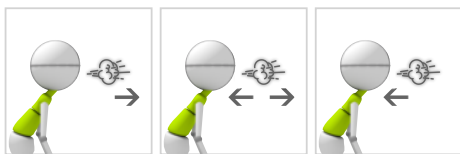


RUCHY FUNKCJONALNE

PONG

Mierz i trenuj umiejętności wykonywania ruchów w oparciu o rzeczywistą biomechanikę sytuacyjną.

TRYBY STEROWANIA



WYNIKI



MOŻLIWOŚCI DOSTOSOWANIA

- Czas trwania zadania
- Prędkości obiektów
- Oporność

CELE

- Planowane ruchy
- Skupienie
- Przewidywanie trajektorii obiektów

INSTRUKCJA DLA PACJENTA

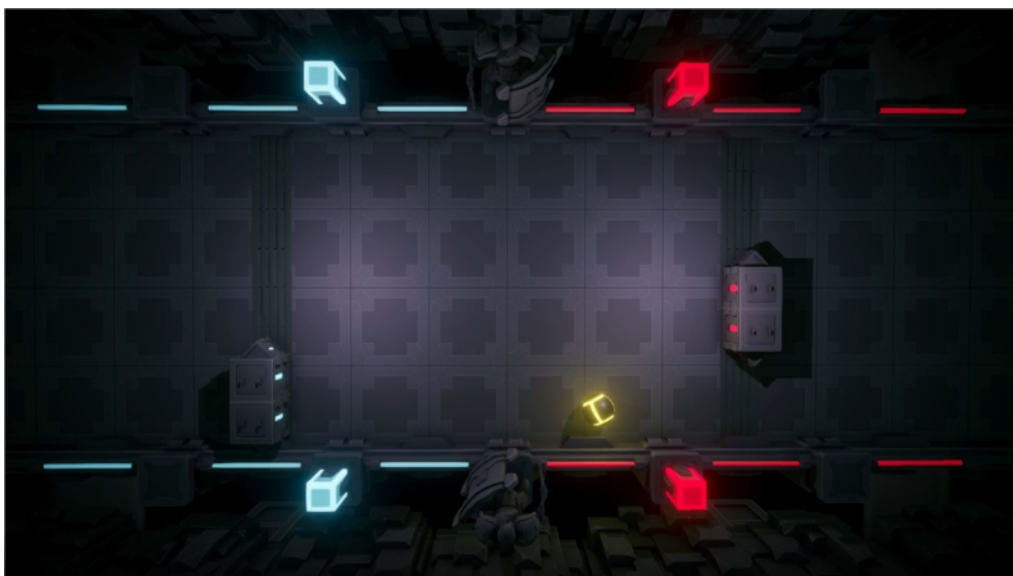
Użyj paletki, aby uderzać piłkę tam i z powrotem.



RUCHY FUNKCJONALNE

PONG

PRZYKŁADOWE USTAWIENIA



	Trudność 1/3	
Czas trwania 90s		Zakres urządzenia
Wydychanie 20% ↔ 80% ? ↔ ?		Prędkości obiektów 100%
		Oporność max

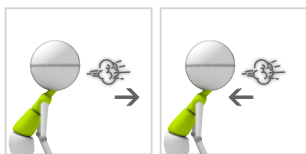


SIŁA

TEST SIŁY

Mierz i motywuj, aby zwiększyć siłę podczas wykonywania predefiniowanych wzorców ruchu.

TRYBY STEROWANIA



MOŻLIWOŚCI DOSTOSOWANIA

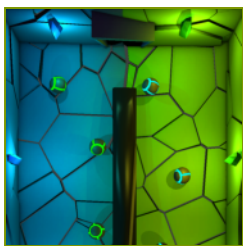
- Czas zakończenia działania
- Oporność

CELE

- Badanie siły
- Wzmocnienie mięśni

INSTRUKCJA DLA PACJENTA

Spróbuj osiągnąć najlepszy wynik

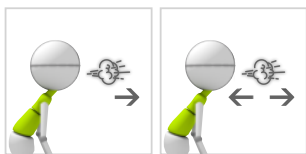


PODZIELNOŚĆ UWAGI

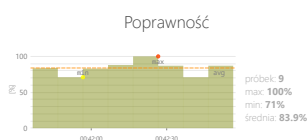
SORTER

Mierz i trenuj umiejętność skutecznego wykonywania więcej niż jednej czynności na raz, zwracając uwagę na dwa lub więcej kanałów informacyjnych.

TRYBY STEROWANIA



WYNIKI



Liczba punktów

36 punkt(ów)



Podzielność uwagi

39 %

MOŻLIWOŚCI DOSTOSOWANIA

- Czas trwania zadania
- Liczba obiektów
- Rozmiar szczeliny
- Prędkości obiektów
- Oporność

CELE

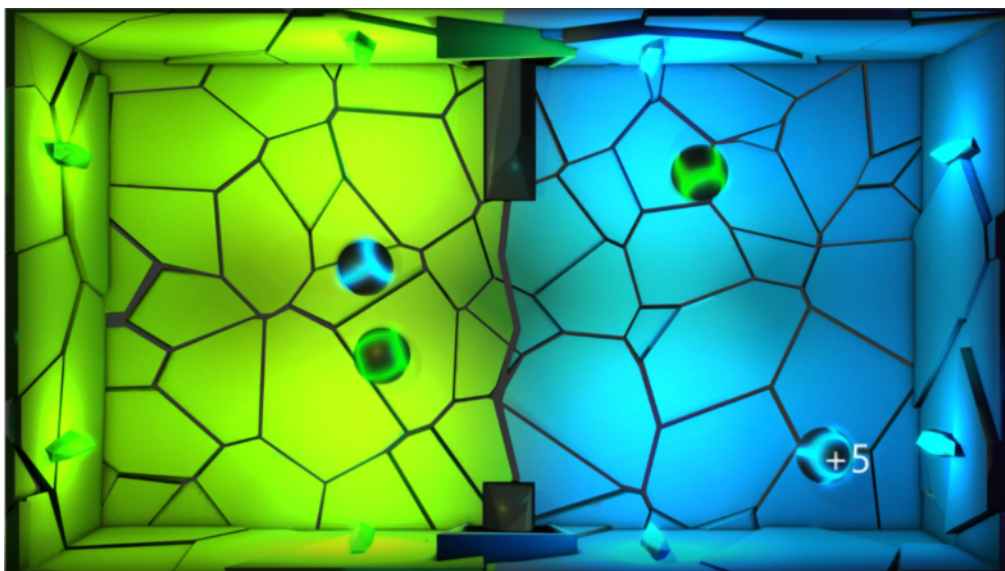
- Przewidywanie trajektorii obiektów
- Skupienie
- Spostrzegawczość
- Precyzja ruchu
- Ćwicz z lub bez pomocy zdrowej kończyny

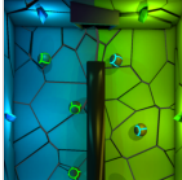
INSTRUKCJA DLA PACJENTA

Kontrolując blokadę swoimi ruchami spraw, żeby niebieskie piłki znalazły się na niebieskiej stronie, a zielone piłki na zielonej stronie



PRZYKŁADOWE USTAWIENIA





◀

Trudność
1/3

▶

Czas trwania
90s

Zakres urządzenia
? ↔ ?

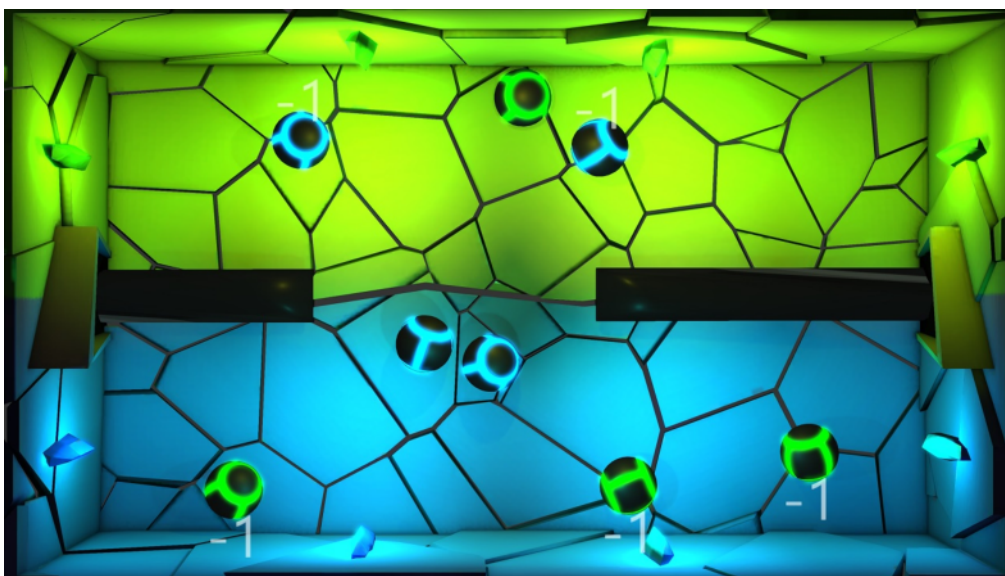
Wydychanie
20% ↔ 80%
? ↔ ?

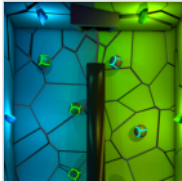
Liczba obiektów
4

Prędkości obiektów
100%

Oporność
max

Rozmiar szczeliny
150%





◀

Trudność
własna

▶

Czas trwania
90s

Zakres urządzenia
? ↔ ?

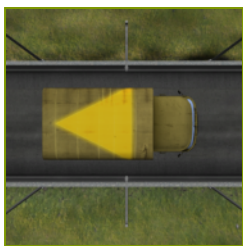
Wydychanie
20% ↔ 80%
? ↔ ?

Liczba obiektów
8

Prędkości obiektów
100%

Oporność
max

Rozmiar szczeliny
150%



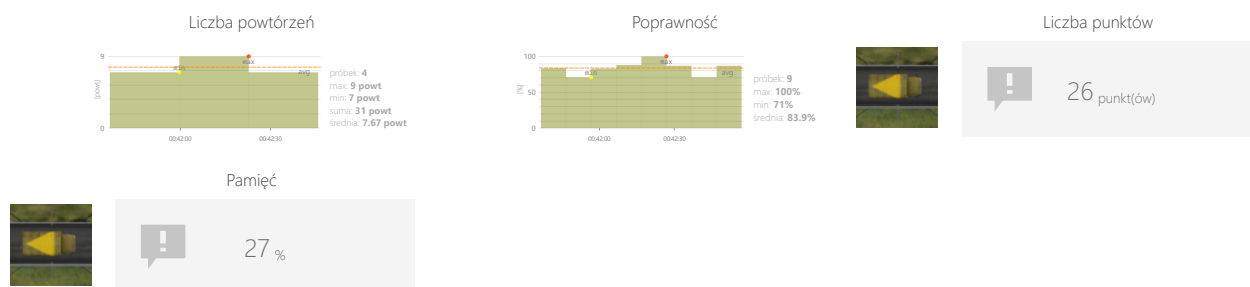
PAMIĘĆ CIĘŻARÓWKI

Zmierz i trenuj umiejętność zapamiętywania informacji.

TRYBY STEROWANIA



WYNIKI



MOŻLIWOŚCI DOSTOSOWANIA

- Czas trwania zadania
- Oporność
- Opcje

CELE

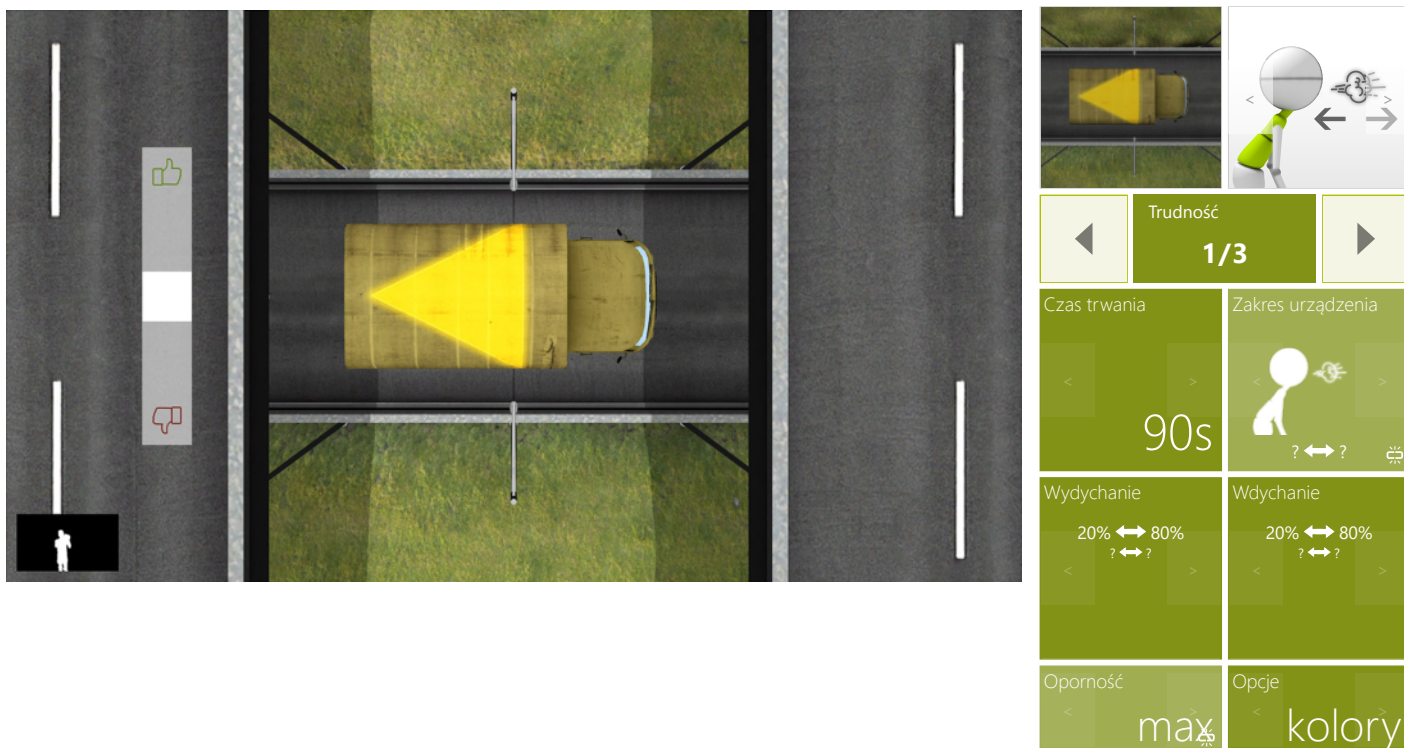
- Zadania logiczne
- Skupienie
- Spostrzegawczość

INSTRUKCJA DLA PACJENTA

Zapamiętaj kształt i/lub kolor figury na dachu samochodu. Odpowiedz, czy kolejny samochód ma dokładnie taki sam kształt i/lub kolor jak poprzedni.



PRZYKŁADOWE USTAWIENIA





ROZWIĄZYWANIE PROBLEMÓW

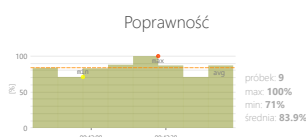
KLONY

Mierz i trenuj umiejętność rozwiązywanie konkretnych problemów. Rozwiązywanie problemów może obejmować działania matematyczne lub systematyczne i może być miarą umiejętności krytycznego myślenia.

TRYBY STEROWANIA



WYNIKI



Liczba punktów



15 punkt(ów)



Rozwiązywanie problemów



31%

MOŻLIWOŚCI DOSTOSOWANIA

- Czas trwania zadania
- Czas zakończenia działania
- Liczba par
- Oporność

CELE

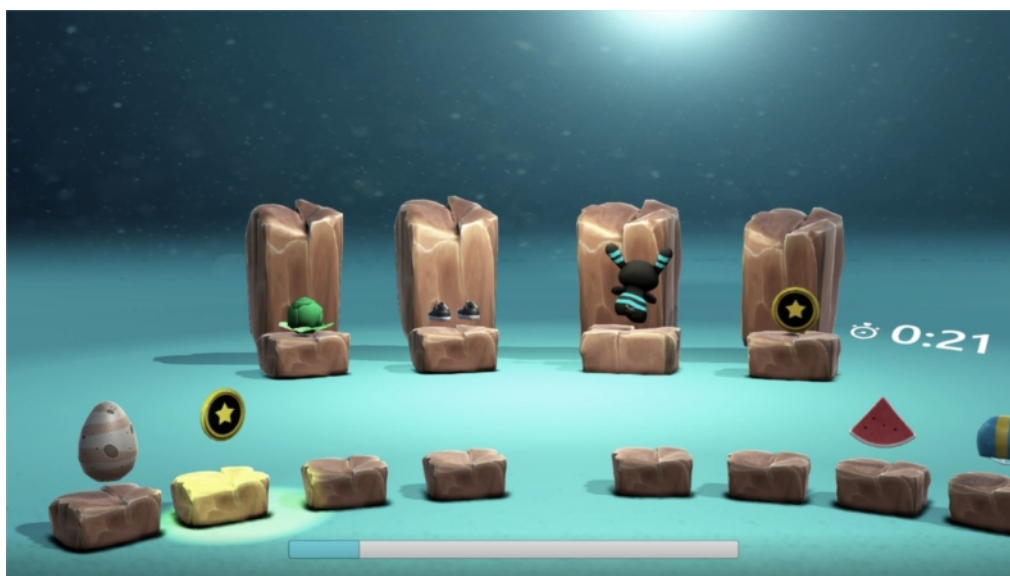
- Spostrzegawczość
- Wizualna koordynacja ruchowa
- Zadania logiczne

INSTRUKCJA DLA PACJENTA

Zaznacz element, który występuje 2 razy.



PRZYKŁADOWE USTAWIENIA



Trudność 1/3	
Czas trwania 90s	Czas minićwiczenia 30s
Zakres urzędzenia 	Wydychanie 20% ↔ 80% ? ↔ ?
Wdychanie 20% ↔ 80% ? ↔ ?	Liczba par 4
	Oporność max



SPECJALNE CIŚNIENIE KRWI

Specjalistyczne zadania i testy, które zbierają dane z wielu kategorii lub mają unikalne cele.

TRYBY STEROWANIA



MOŻLIWOŚCI DOSTOSOWANIA

- Oporność

CELE

- Monitoruj parametry zewnętrzne

INSTRUKCJA DLA PACJENTA

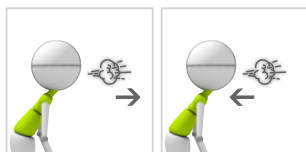
Zmierz swoje ciśnienie krwi i wpisz wynik.



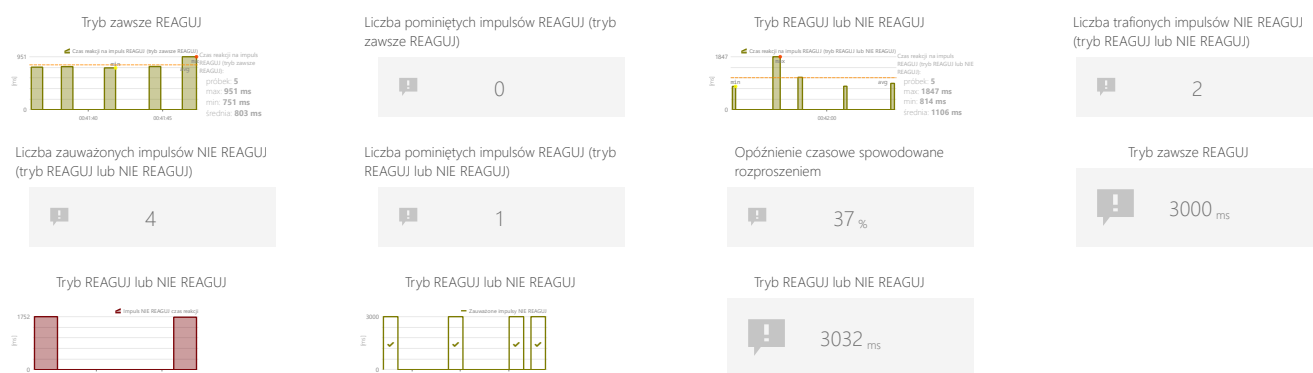
SPECJALNE TEST GONOGO

Specjalistyczne zadania i testy, które zbierają dane z wielu kategorii lub mają unikalne cele.

TRYBY STEROWANIA



WYNIKI



MOŻLIWOŚCI DOSTOSOWANIA

- Wymagane poprawne powtórzenia
- Mechanizm wyzwalający (oparty na regułach, wizualny lub słuchowy)
- Oporność

CELE

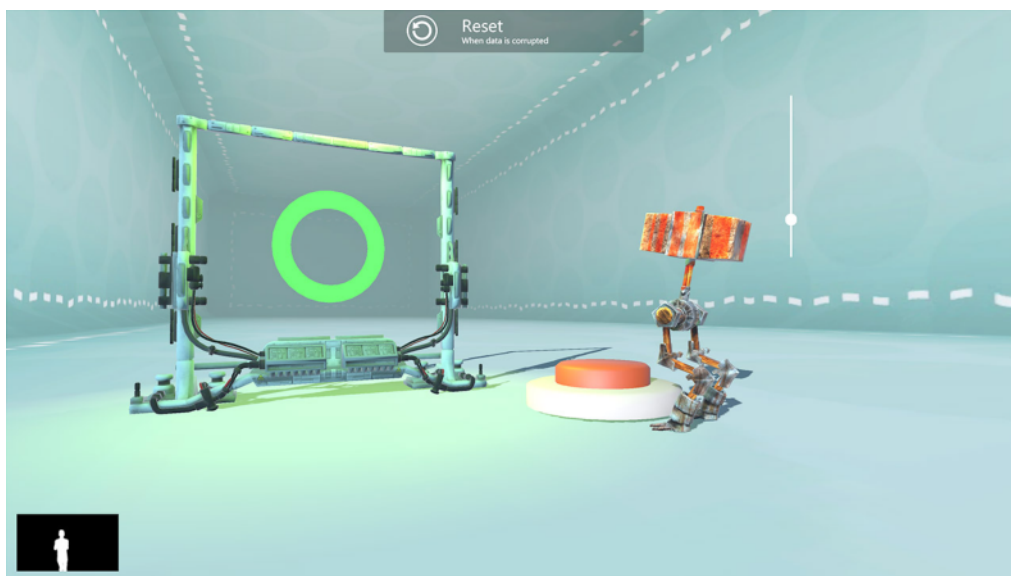
- Ruchy spontaniczne
- Szybkość ruchu
- Reakcja na negatywne bodźce wzrokowe
- Reakcja na pozytywne bodźce wizualne

INSTRUKCJA DLA PACJENTA

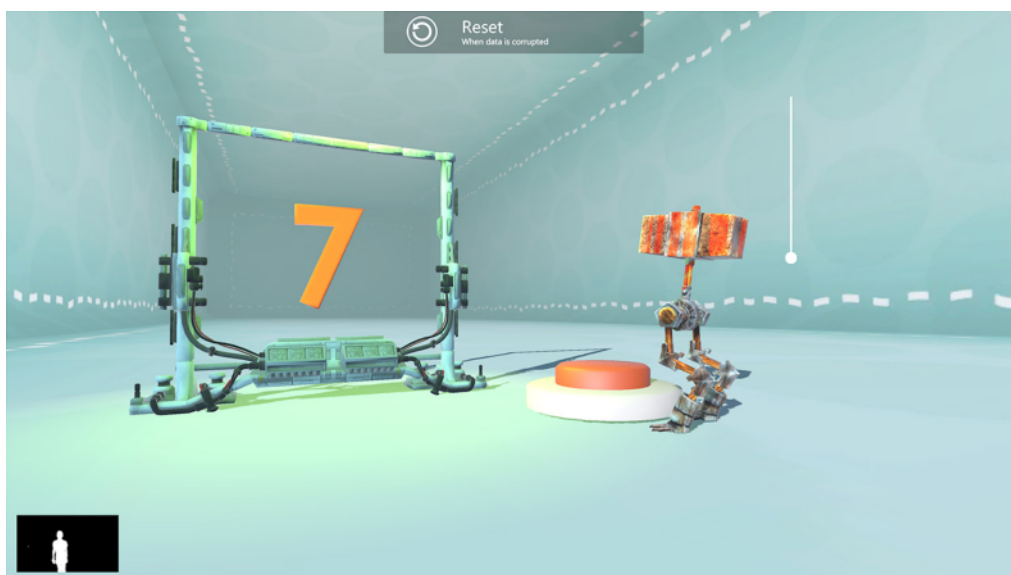
Naciśnij przycisk, gdy pojawi się prawidłowy cel.



PRZYKŁADOWE USTAWIENIA



Zakres urządzenia ? ↔ ?	Wydychanie 20% ↔ 80% ? ↔ ?
Wymagane poprawne powtórzenia < 5 >	Uderz jeśli kolor jest zielony
Oporność < max >	



Zakres urządzenia ? ↔ ?	Wydychanie 20% ↔ 80% ? ↔ ?
Wymagane poprawne powtórzenia < 5 >	Uderz jeśli Liczba jest > 5
Oporność < max >	