

dronozok.hu

META QUEST 3

512 GB – Mixed Reality szemüveg

Magyar nyelvű felhasználói kézikönyv

Gyorstalpaló + részletes útmutató

Modern Trading Kft. • dronozok.hu • VR és drón webáruház

Ez a kiadvány a dronozok.hu saját szerkesztésű, eredeti útmutatója. © 2026 Modern Trading Kft.

GYORSTALPALÓ – Az első 30 perc

Ez az oldal elég ahhoz, hogy a dobozból kivéve biztonságosan elindítsd a Meta Quest 3 szemüveget. A részleteket a kézikönyv további fejezeteiben találod.

1. Mi van a dobozban?

- Meta Quest 3 szemüveg (512 GB) előre felszerelt arcpárnával
- 2 db Touch Plus kontroller (1-1 db AA elemmel)
- USB-C töltőkábel és hálózati adapter

2. Töltsd fel

Csatlakoztasd a szemüveget a mellékelt töltővel. A teljes töltés kb. 2 óra; az oldalsó LED zölden világít, ha kész. Első használat előtt érdemes legalább 50%-ra tölteni.

3. Készítsd elő a teret és a fiókot

1. Szabadíts fel legalább 2×2 méter akadálymentes területet, vagy készülj ülő játékra.
2. Telepítsd a telefonodra a Meta Horizon alkalmazást (App Store / Google Play), és jelentkezz be vagy hozz létre Meta-fiókot.
3. Kapcsold be a szemüveget az oldalsó gomb kb. 2 másodperces nyomva tartásával.

4. Első beállítás a szemüvegben

1. Vedd fel a szemüveget, és a felső, illetve oldalsó pántokkal állítsd kényelmesre. A képélességet a lencsék alatti tárcsával (lencsetávolság) finomhangolhatod.
2. Kövesd a képernyőn megjelenő utasításokat: nyelv, Wi-Fi csatlakozás, majd párosítás a telefonos alkalmazással (a szemüveg kódot jelenít meg).
3. Hagyd lefutni az esetleges szoftverfrissítést – közben ne kapcsold ki a készüléket.
4. Állítsd be a játéktér (határvonal): a rendszer a kamerákon keresztül mutatja a szobát, és a kontrollerrel körberajzolható a biztonságos területet, vagy választhatasz helyben ülő módot.

5. Alapvető kezelés

- Meta gomb (jobb kontroller): főmenü megnyitása, illetve nyomva tartva a nézet újraközepezése.
- Ravasz és markolatgomb: kijelölés, megfogás a virtuális térben.
- Dupla koppintás a szemüveg oldalán: átjárás mód – a kamerákon át látod a valós környezetet.
- Hangerő: a szemüveg alján lévő billenőgombbal állítható.

6. Első lépések tartalmakkal

A főmenü Store áruházában ingyenes bemutató alkalmazásokat is találsz – kezdésnek ideális a beépített bemutató környezet és az oktató alkalmazások. Az 512 GB tárhely bőven elég nagy játékokhoz és filmekhez is.

FIGYELEM – biztonság dióhéjban: 10 éven aluli gyermeknek nem való. Kezdeként 20-30 percenként tarts szünetet. Ne használd lépcső, üveg, éles bútor közelében. A lencsét a napfény károsítja – soha ne hagyd napon vagy autóban!

RÉSZLETES KÉZIKÖNYV

Tartalom

1. A készülék bemutatása és műszaki jellemzők
2. A szemüveg és a kontrollerek felépítése
3. Kényelmes és éles kép: viselet, lencsebeállítás, szemüvegese
4. Fiók, telefonos alkalmazás, családi felügyelet
5. Játéktér és határvonal (Guardian) részletesen
6. A kezelőfelület és a leggyakoribb műveletek
7. Alkalmazások, Store, tárhelykezelés (512 GB)
8. Átjárás mód és vegyes valóság (MR)
9. Hang, mikrofon, adatvédelem
10. Képernyő tükrözése TV-re, telefonra (casting)
11. Számítógépes VR használat (PC-VR kapcsolat)
12. Akkumulátor és töltés
13. Tisztítás, tárolás, karbantartás
14. Egészségügyi és biztonsági tudnivalók
15. Hibaelhárítás
16. Garancia, terméktámogatás, kapcsolat

1. A készülék bemutatása és műszaki jellemzők

A Meta Quest 3 önállóan működő virtuális- és vegyesvalóság-szemüveg: minden számítási feladatot a beépített processzor végez, így kábel és külső számítógép nélkül használható. A színes, nagy felbontású átjárás (passthrough) kameráknak köszönhetően a virtuális tartalmak a valós környezetbe is beilleszthetők.

Jellemző	Meta Quest 3 (512 GB)
Típus	Önálló (standalone) mixed reality szemüveg – nem igényel PC-t vagy konzolt
Tárhely	512 GB beépített tárhely (nem bővíthető)
Kijelző	2 db nagy felbontású LCD panel, folyadéklencsés (pancake) optika
Követés	Beépített kamerás, külső érzékelők nélküli (inside-out) pozíciókövetés
Hang	Beépített térhatású hangszórók + 3,5 mm-es fülhallgató-csatlakozó
Csatlakozás	Wi-Fi, Bluetooth, USB-C (töltés, adatátvitel, PC-VR)
Kontrollerek	2 db Touch Plus controller, egyenként 1 db AA elemmel

Az 512 GB-os változat a nagyobb tárhelyű kivitel: nagyméretű játékokból is 25-40 db kényelmesen elfér rajta, így ritkán kell törölgetni.

2. A szemüveg és a kontrollerek felépítése

A szemüvegen található kezelőszervek

- Be-/kikapcsoló gomb és állapotjelző LED: a szemüveg bal oldalán. Rövid nyomás: alvó mód / ébresztés. Hosszú nyomás: be- és kikapcsolási menü.
- Hangerőszabályzó: a szemüveg alján, billenőgomb.

- USB-C aljzat: töltéshez, PC-kapcsolathoz, tartozékokhoz.
- 3,5 mm-es jack: vezetékes fülhallgatóhoz.
- Lencsetávolság-állító tárcsa: a szemüveg alján; a két lencse közti távolságot (pupillatávolság) fokozatmentesen állítja.

Touch Plus kontrollerek

- Ravasz (mutatóujj): kijelölés, lövés, interakció.
- Markolatgomb (középső ujj): tárgyak megfogása.
- Analóg kar: mozgás, menük görgetése.
- A/B gombok (jobb), X/Y gombok (bal): alkalmazásfüggő funkciók.
- Meta gomb (jobb controller): főmenü; nyomva tartva nézet-újraközepezés.
- Menü gomb (bal controller): alkalmazáson belüli menük.

A kontrollerek elemmel működnek (1-1 db AA). Az elemtartó a markolat oldalán lévő fedél elcsúsztatásával nyílik. A töltöttséget a főmenü gyorsbeállításai közt ellenőrizheted.

A Quest 3 controller nélkül, kézkövetéssel is használható: a beállítások közt engedélyezve a kamerák a kezed mozgását követik, és csippentő mozdulattal kattinthatasz.

3. Kényelmes és éles kép: viselet, lencsebeállítás, szemüvegesek

1. Lazítsd meg a pántokat, vedd fel a szemüveget, majd hátulról előre haladva húzd meg a pántokat úgy, hogy a készülék stabilan, de nyomásmentesen üljön az arcodon.
2. A kép akkor éles, ha a lencsék pontosan a szemeid előtt vannak: az alsó tárcsával addig állítsd a lencsetávolságot, amíg a szöveg a menüben borotvaélesen látszik.
3. A szemüveg enyhén mozgatható fel-le az arcodon – keresd meg azt a pozíciót, ahol a látómező közepe a legtisztább.

Ha dioptriás szemüveget viselsz

A Quest 3 a legtöbb keskenyebb keretes szemüveggel együtt viselhető; a dobozban található távtartó keret megnöveli a helyet a lencsék előtt. Hosszabb távon kényelmesebb megoldás a lencsékre pattintható dioptriás betét, amely külön vásárolható – ebben a dronozok.hu csapata is tud segíteni.

A készülék lencségei és a dioptriás szemüveg egymáshoz érve összekarcolódhatnak. Ha szemüveggel használod, mindig szereld be a távtartót!

4. Fiók, telefonos alkalmazás, családi felügyelet

A készülék használatához Meta-fiók szükséges. A fiókot a telefonos Meta Horizon alkalmazásban hozhatod létre e-mail-címmel; a szemüveg és a telefon párosítása az első beállítás során, a szemüvegben megjelenő kóddal történik.

Mire jó a telefonos alkalmazás?

- alkalmazások és játékok vásárlása, távoli telepítése,
- a szemüveg képének tükrözése a telefonra,
- fizetési mód, adatvédelmi és fiókbeállítások kezelése,
- szülői felügyelet beállítása.

Gyermekek és fiatalok

A gyártó a készüléket 10 éves kor felett ajánlja. 10-12 éves gyermek szülő által kezelt fiókkal, 13-17 éves fiatal saját fiókkal, de szülői felügyelettel használhatja. A szülői felügyelettel korlátozható a napi használati idő, az elérhető alkalmazások köre és a közösségi funkciók.

5. Játéktér és határvonal (Guardian) részletesen

A határvonal a Quest legfontosabb biztonsági funkciója: a valós szoba határait virtuális rácsként vetíti eléd, amikor túl közel kerülsz hozzájuk. Két üzemmód közül választhatsz:

- Helyhez kötött (ülő/álló) mód: a rendszer egy kb. 1 méter sugarú kört jelöl ki körülötted. Filmezéshez, ülve játszható tartalmakhoz ideális.
- Szobaléptékű mód: a controllerrel a padlón körberajzolod a szabad területet. Ajánlott minimum 2×2 méter.
Beállítás: a szemüveg átjárás módban megmutatja a szobát → a padló magasságát a controller padlóhoz érintésével erősítheted meg → húzd körbe a határt a szabad terület szélén, bútoroktól kb. fél méterre.
- A rendszer a szobát felismeri, és a korábban beállított határokat automatikusan betölti, ha ugyanott kapcsolod be.
- A határon való teljes kilépéskor a kép automatikusan a valós környezet kameraképére vált.

A határvonal segítség, nem garancia! Játék közben is maradj tudatában a környezetednek: gyerek, háziállat bármikor beléphet a játéktérbe. Intenzív mozgással járó játékoknál hagyj extra ráhagyást a falaktól.

6. A kezelőfelület és a leggyakoribb műveletek

A Meta gomb megnyomásával előhívott univerzális menü egy lebegő sáv, amelyről minden fontos funkció elérhető:

- Kezdőképernyő / könyvtár: a telepített alkalmazásaid rácsnézetben.
- Store: játékok és alkalmazások áruháza.
- Gyorsbeállítások: Wi-Fi, Bluetooth, hangerő, fényerő, akkumulátor, casting – az óra ikonra kattintva.
- Kamera: képernyőkép és videófelvétel a virtuális élményről.

Hasznos gyorsműveletek

- Nézet újraközepezése: tartsd nyomva a Meta gombot, amíg a kép elé nem igazodik.
- Átjárás mód gyorskapcsoló: koppints duplán a szemüveg oldalára.
- Képernyőkép: Meta gomb + ravasz egyszerre.
- Alkalmazás bezárása: univerzális menü → futó alkalmazás → bezárás.

7. Alkalmazások, Store, tárhelykezelés (512 GB)

Telepítés és vásárlás

Az áruházat elérheted a szemüvegben, a telefonos alkalmazásban és böngészőből is. A megvásárolt tartalom a fiókodhoz kötődik, így újratelepíthető. Fizetni bankkártyával vagy a fiókhoz kapcsolt egyéb fizetési móddal lehet; sok alkalmazásnak ingyenes próbaverziója is

van.

Az 512 GB tárhely kezelése

- A foglaltságot a Beállítások → Tárhely menüben ellenőrizheted.
- A nem használt játékokat érdemes törölni – a vásárlás nem vesz el, bármikor újra letöltheted.
- A készített fotókat, videókat a telefonos alkalmazással vagy USB-C kábelén számítógépre mentheted, így felszabadul a hely.

Tipp: a nagy (20-40 GB-os) játékok letöltését érdemes éjszakára, töltőn hagyva időzíteni – gyors Wi-Fi mellett is időigényes lehet.

8. Átjárás mód és vegyes valóság (MR)

A Quest 3 színes kamerái valós idejű, térhelyes képet adnak a környezetről. Ez két dolgot tesz lehetővé:

- Átjárás (passthrough): bármikor kiláthatsz a szemüvegből – dupla koppintás az oldalára –, például hogy felvedd a telefont vagy igyál egy kortyot.
- Vegyes valóság alkalmazások: a virtuális elemek a saját szobádban jelennek meg – a virtuális tárgyak az asztalodon landolnak, a falaidon nyílnak ablakok.

A pontos MR-élményhez érdemes lefuttatni a szobafelmérést (Beállítások → Fizikai tér), amely megjegyzi a falak, bútorok helyét.

Az átjárásképp minősége a megvilágítástól függ: jól megvilágított szobában a legtisztább. Sötétben a követés is bizonytalanná válhat.

9. Hang, mikrofon, adatvédelem

- A beépített hangszórók térhatású hangot adnak fülhallgató nélkül; a hangerő a szemüveg alján állítható.
- Fülhallgatót a 3,5 mm-es aljzaton vagy Bluetooth-on csatlakoztathatsz (utóbbinál minimális késleltetés előfordulhat).
- A beépített mikrofon a többjátékos beszélgetésekhez és a hangvezérléshez szolgál; a gyorsbeállításokban némítható.

Adatvédelem röviden

A kamerák képe alapértelmezetten a készüléken belül kerül feldolgozásra a követéshez. A rögzített fotók/videók, a fiókadatok és a megosztási beállítások a Beállítások → Adatvédelem menüben szabályozhatók. Vendég mód bekapcsolásával úgy adhatod oda másnak a szemüveget, hogy a saját fiókod tartalma védve marad.

10. Képernyő tükrözése TV-re, telefonra (casting)

Az élmény megosztható a szobában lévőekkel:

Telefonra: Meta Horizon alkalmazás → tükrözés ikon → válaszd ki a szemüveget.

TV-re: a szemüvegben Kamera → Tükrözés → válaszd ki a Chromecast-kompatibilis eszközt (a szemüvegnek és a TV-nek azonos Wi-Fi hálózaton kell lennie).

Böngészőbe (pl. laptopra): a szemüveg tükrözési menüjéből számítógép is választható, a képernyőn megjelenő webcímen keresztül.

Bemutatókhoz, üzleti demókhoz a TV-s tükrözés a leglátványosabb megoldás – a nézők előben követhetik, mit lát a játékos.

11. Számítógépes VR használat (PC-VR kapcsolat)

A Quest 3 önállóan is teljes értékű, de VR-képes gamer PC-vel összekötve a számítógépes VR-játékok is futtathatók rajta:

- Kábeles kapcsolat (Link): jó minőségű USB-C kábelrel a PC-hez csatlakoztatva, a Meta PC-s szoftverének telepítése után.
- Vezeték nélküli kapcsolat (Air Link): azonos, erős Wi-Fi hálózaton (ideálisan Wi-Fi 6, a PC kábelen a routeren) kábel nélkül streamelhető a PC képe.

A funkció a szemüvegben a Beállítások → Rendszer → Quest Link menüben kapcsolható be. A PC-VR-hez ajánlott konfigurációról és a megfelelő Link-kábelekről a dronozok.hu munkatársai szívesen adnak tanácsot.

12. Akkumulátor és töltés

- Üzemidő: jellemzően 2-3 óra aktív használat, tartalomtól függően.
- Töltési idő a mellékelt adapterrel: kb. 2 óra. Töltés közben a LED narancssárga, teljes töltöttségnél zöld.
- A pontos töltöttség a gyorsbeállításokban látható – a kontrollerek elemszintjével együtt.

Akkumulátorkímélő tanácsok

- Használat után kapcsold ki, vagy hagyd alvó módba lépni (levételkor automatikus).
- Hosszabb tároláshoz kb. 50-70%-os töltöttség az ideális; ne tárold hónapokig teljesen lemerülve.
- Kerüld a töltést és tárolást szélsőséges hőmérsékleten (ideális: 10-30 °C).

Csak a mellékelt vagy azzal egyenértékű, szabványos USB-C töltőt használd. Sérült kábelrel, adapterrel ne tölts!

13. Tisztítás, tárolás, karbantartás

Lencsék

- Kizárólag száraz mikroszálas kendővel, körkörös mozdulatokkal tisztítsd.
- SOHA ne használj alkoholt, ablaktisztítót, nedves törölkendőt a lencséken – a bevonat károsodik.

Arcpárna és burkolat

- Az arcpárna lepattintható; alkoholmentes, szappanos vízzel enyhén megnedvesített kendővel törölhető, majd teljesen szárítsd meg visszahelyezés előtt.
- Több felhasználó vagy sportos használat esetén praktikus a törölhető szilikon arcpárna – kiegészítőként beszerezhető.

Tárolás

- Portól védve, szobahőmérsékleten tárold, ideálisan hordtáskában.

A LENCSEK ÉS A NAPFÉNY: a folyadéklencsés optika nagyítóként gyűjti a fényt – néhány másodpercnyi közvetlen napsütés maradandó, garanciálisan nem javítható égésfoltot okoz a kijelzőn. Soha ne hagyd a szemüveget ablak közelében, autóban, szabadban!

14. Egészségügyi és biztonsági tudnivalók

- **Életkor:** 10 éven aluli gyermeknek nem ajánlott. Gyermek csak felnőtt felügyeletével használja.
- **Szünetek:** kezdőként 20-30 percenként tarts 10-15 perc szünetet. Ha szédülést, émelygést, szemfáradást érzel, azonnal vedd le a szemüveget, és pihenj.
- **Mozgásbetegség:** a mesterséges mozgással (analóg karos helyváltoztatással) járó játékok kezdetben émelygést okozhatnak – kezd teleportálás vagy helyben játszható tartalmakkal.
- **Fényérzékenység, epilepszia:** ha villódzó fényre érzékeny vagy, illetve epilepsiával élsz, használat előtt konzultálj orvossal.
- **Környezet:** soha ne használd lépcső, erkély, medence, üvegfelület, forró tárgyak közelében. Játék előtt távolítsd el a törékeny tárgyakat és a szőnyeg széleit, kábeleket a játéktérből.
- **Higiénia:** több felhasználó esetén tisztítsd az arcpárnát használók között.
- **Egészségi állapot:** beültetett orvosi eszközzel élők kérjék ki orvosuk véleményét (a készülék mágneseket és rádióadót tartalmaz).

15. Hibaelhárítás

A leggyakoribb problémák és megoldásuk:

Jelenség	Megoldás
Nem kapcsol be	Töltsd legalább 30 percig eredeti töltővel, majd tartsd nyomva a bekapcsológombot 10+ másodpercig.
Homályos kép	Állítsd a lencsetávolság-tárcsát; igazítsd a szemüveget fel-le az arcodon; tisztítsd a lencsét mikroszálas kendővel.
Kontroller nem reagál	Ellenőrizd/cseréld az AA elemet; a telefonos appban (Eszközök → Kontrollerek) párosítsd újra.
Akadozó követés	Világítsd meg jobban a szobát; töröld le a szemüveg elülső kameráit; kerüld a tükröket, nagy üvegfelületeket.
Wi-Fi gondok, lassú letöltés	Indítsd újra a routert és a szemüveget; lehetőleg 5 GHz-es hálózatot használj; menj közelebb a routerhez.
Lefagyott kép/alkalmazás	Meta gombbal lépj ki és zárd be az alkalmazást; ha nem megy, hosszan nyomd a bekapcsológombot az újraindításhoz.
Hangprobléma	Ellenőrizd a hangerőt és a Bluetooth-fülhallgató kapcsolatot; húzd ki és dugd vissza a jack-dugót.
Határvonal folyton eltűnik	Futtasd újra a játéktér beállítását jó fényviszonyok mellett; töröld a régi határokat a beállításokban.
Minden kötél szakad	Beállítások → Rendszer → gyári visszaállítás (minden adat törlődik!), vagy fordulj hozzánk.

Szoftverfrissítés után sok hiba magától megszűnik – érdemes a Beállítások → Rendszer → Szoftverfrissítés menüt rendszeresen ellenőrizni.

16. Garancia, terméktámogatás, kapcsolat

A dronozok.hu webáruházban vásárolt Meta Quest 3 készülékekre a mindenkor jogszabályok szerinti kellékszavatosság és jótállás vonatkozik, a részleteket a vásárláskor kapott számla és

a dronozok.hu Általános Szerződési Feltételei tartalmazzák. A garanciális ügyintézésben szívesen segítünk.

Miben segítünk?

- beüzemelési és használati tanácsadás,
- kiegészítők: dioptriás betétek, fejpántok, arcpárnák, Link-kábelek, töltőállomások, hordtáskák,
- garanciális ügyintézés,
- üzleti, oktatási és rendezvényes VR-megoldások.

Modern Trading Kft. – dronozok.hu

Webáruház és elérhetőségek: www.dronozok.hu

Ez a kiadvány a dronozok.hu saját szerkesztésű, eredeti, általános ismereteken alapuló útmutatója, nem a gyártó hivatalos dokumentációja. A szoftverfunkciók és menüelnevezések a rendszerfrissítésekkel változhatnak. © 2026 Modern Trading Kft. Minden jog fenntartva.