

dronozok.hu

META QUEST 3S

128 GB – VR és vegyesvalóság 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 3S szemüveget. A részleteket a kézikönyv további fejezeteiben találod.

1. Mi van a dobozban?

- Meta Quest 3S szemüveg (128 GB) felszerelt arcpárnával
- 2 db Touch Plus kontroller (1-1 db AA elemmel)
- USB-C töltőkábel és hálózati adapter, valamint szemüvegviselőknak való távtartó

2. Töltsd fel

Csatlakoztasd a szemüveget a mellékelt töltővel. A teljes töltés kb. 2-2,5 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 pántokkal állítsd kényelmesre. A 3S lencsetávolsága három fix fokozatban állítható (kb. 58 / 63 / 68 mm) – finoman told oldalra a lencsét, amíg a kép a legélesebb.
2. Kövesd a képernyőn megjelenő utasításokat: nyelv, Wi-Fi, 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 játékteret (határvonal): a rendszer a kamerákon át mutatja a szobát, és a kontrollerrel körberajzolhatod a biztonságos területet, vagy választhatsz 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.
- MR-gomb (a szemüveg oldalán): a 3S külön gombbal vált a valós környezet kameraképére – ez a Quest 3-on nincs meg.
- Hangerő: a szemüveg alján lévő billenőgombbal állítható.

6. Első lépések tartalmakkal

A főmenü Store áruházában ingyenes bemutató alkalmazások is vannak – kezdésnek ideálisak. A 128 GB tárhely átlagos használatra elég, de nagy játékokból csak korlátozott számú fér el egyszerre; a megvásárolt tartalom bármikor újratölthető.

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. Miben tér el a Quest 3S a Quest 3-tól?
3. A szemüveg és a kontrollerek felépítése
4. Kényelmes és éles kép: viselet, lencsefokozatok, szemüvegesek
5. Fiók, telefonos alkalmazás, szülői felügyelet
6. Játéktér és határvonal (Guardian)
7. A kezelőfelület és a leggyakoribb műveletek
8. Alkalmazások, Store, a 128 GB tárhely kezelése
9. Átjárás mód, MR-gomb és vegyes valóság
10. Hang, mikrofon, adatvédelem
11. Képernyő tükrözése TV-re, telefonra
12. Számítógépes VR használat (PC-VR)
13. Akkumulátor és töltés
14. Tisztítás, tárolás, karbantartás
15. Egészségügyi és biztonsági tudnivalók
16. Hibaelhárítás
17. Garancia, terméktámogatás, kapcsolat

1. A készülék bemutatása és műszaki jellemzők

A Meta Quest 3S önállóan működő VR- és vegyesvalóság-szemüveg: nem kell hozzá számítógép vagy konzol. 2024 őszén jelent meg a Quest 2 leváltására, és a Quest 3 processzorát kapta meg kedvezőbb áron – a spórolás elsősorban a kijelzőn és a lencsén látszik.

Jellemző	Meta Quest 3S (128 GB)
Típus	Önálló (standalone) VR/MR szemüveg
Processzor, memória	Snapdragon XR2 Gen 2, 8 GB RAM – azonos a Quest 3-mal
Kijelző	Szemenként kb. 1832×1920 képpont, 90 és 120 Hz frissítés
Lencse	Fresnel-lencse (a Quest 3-ban pancake optika van)
Lencsetávolság	Három fix fokozat: kb. 58 / 63 / 68 mm
Vegyes valóság	Teljes színes átjárás (passthrough), dedikált MR-gommbal
Tárhely	128 GB (nem bővíthető)
Akkumulátor	kb. 4324 mAh, átlagosan kb. 2,5 óra használat
Csatlakozás	Wi-Fi 6E, Bluetooth, USB-C, 3,5 mm-es jack
Tömeg	kb. 514 gramm

Az üzemidő tartalomfüggő: filmnézésnél hosszabb, intenzív játéknál rövidebb a megadott értéknél.

2. Miben tér el a Quest 3S a Quest 3-tól?

Ha a két modell közül választasz, ezek a lényegi különbségek:

- Teljesítmény: gyakorlatilag azonos – ugyanaz a chip és memória, a teljes játékkönyvtár fut rajta.
- Képmínőség: a 3S kijelzője kisebb felbontású, és Fresnel-lencsét használ, ezért a kép széle felé lágyabb; a Quest 3 pancake optikája végig élesebb.
- Kialakítás: a 3S vastkosabb, a Quest 3 vékonyabb és jobban kiegyensúlyozott.
- Lencsetávolság: a 3S három fix fokozatban állítható, a Quest 3 fokozatmentesen – ez szokatlan pupillatávolság esetén számít.
- Átjárás kép: mindkettő színes, de a Quest 3 mélységérzékelője pontosabb térleképezést ad; a 3S képe lágyabb.
- Extrák a 3S javára: külön MR-gomb a valós nézetre váltáshoz, valamint infravörös megvilágító, amely sötétebb szobában is segíti a követést.
- Üzemidő: a 3S kisebb akkuval is jellemzően valamivel tovább bírja.

Röviden: első VR-szemüvegnek, családi és iskolai használatra a 3S kiváló érték; ha a legélesebb kép és a legjobb vegyesvalóság-élmény a cél, a Quest 3 az erősebb választás.

3. A szemüveg és a kontrollerek felépítése

A szemüvegen található kezelőszervek

- Be-/kikapcsoló gomb és állapotjelző LED: rövid nyomás – alvó mód/ébresztés, hosszú nyomás – ki- és bekapcsolási menü.
- MR-gomb: egy gombnyomással átvált a valós környezet kameraképére és vissza.
- Hangerőszabályzó: a szemüveg alján.
- USB-C aljzat és 3,5 mm-es jack: töltéshez, PC-kapcsolathoz, vezetékes fülhallgatóhoz.

Touch Plus kontrollerek

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

A kontrollerek gyűrű nélküli kialakításúak, egyenként 1 db AA elemmel működnek. A töltöttséget a gyorsbeállításokban ellenőrizheted.

A szemüveg controller nélkül, kézkövetéssel is használható: a beállításokban engedélyezve a kamerák követik a kezéd mozgását, és csippentő mozdulattal kattinthatasz.

4. Kényelmes és éles kép: viselet, lencsefokozatok, szemüvegesek

1. Lazítsd meg a pántokat, vedd fel a szemüveget, majd hátulról előre haladva húzd meg őket úgy, hogy a készülék stabilan, de nyomásmentesen üljön.
2. Állítsd be a lencsetávolságot: a 3S-nél a lencsét kézzel told a három fokozat egyikébe, amíg a szöveg a menüben a legélesebb.
3. Mozgasd a szemüveget kissé fel-le az arcodon – a Fresnel-lencse a középpontban a legélesebb, ezért itt sokat számít a pontos pozíció.

Ha dioptriás szemüveget viselsz

A mellékelt távtartó keret megnöveli a helyet a lencsék előtt, így a legtöbb keskenyebb keretes szemüveg elfér. Hosszabb távon kényelmesebb a lencsére pattintható dioptriás

betét, amely külön vásárolható – ebben a dronozok.hu csapata is segít.

A készülék lencsége és a dioptriás szemüveg egymáshoz érve összekarcolódhatnak. Szemüveggel mindig szereld be a távtartót!

5. Fiók, telefonos alkalmazás, szülői felügyelet

A használathoz Meta-fiók szükséges, amelyet a telefonos Meta Horizon alkalmazásban hozatsz létre. A szemüveg és a telefon párosítása az első beállításakor, 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 fiatalkorúak

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

6. Játéktér és határvonal (Guardian)

A határvonal a legfontosabb biztonsági funkció: a valós szoba határait virtuális rácsként vetíti elé, ha túl közel kerülsz hozzájuk. Két üzemmód közül választhatsz:

- Helyhez kötött (ülő/álló) mód: kb. 1 méter sugarú kör körülöttesz – filmezéshez, illetve játszható tartalmakhoz.
- Szobaléptékű mód: a controllerrel körberajzolod a szabad területet; ajánlott minimum 2x2 méter.

Beállítás: a szemüveg átjárás módban megmutatja a szobát → erősítsd meg a padló magasságát a controller padlóhoz érintésével → húzd körbe a határt bútoroktól kb. fél méterre.

- Az infravörös megvilágítónak köszönhetően a 3S sötétebb szobában is megbízhatóbban követi a mozgást, mint a korábbi modellek.

A határvonal segítség, nem garancia! Játék közben is maradj tudatában a környezetednek: gyerek vagy háziállat bármikor beléphet a játéktérbe.

7. A kezelőfelület és a leggyakoribb műveletek

A Meta gombbal előhívott univerzális menüből minden fontos funkció elérhető:

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

Hasznos gyorsműveletek

- Nézet újraközepeztetése: tartsd nyomva a Meta gombot.
- Valós nézet: nyomd meg az MR-gombot a szemüveg oldalán.
- Képernyőkép: Meta gomb + ravasz egyszerre.
- Alkalmazás bezárása: univerzális menü → futó alkalmazás → bezárás.

8. Alkalmazások, Store, a 128 GB tárhely kezelése

Telepítés és vásárlás

Az áruház elérhető a szemüvegben, a telefonos alkalmazásban és böngészőből is. A megvásárolt tartalom a fiókodhoz kötődik, így törlés után bármikor újratelepíthető. Sok alkalmazásnak ingyenes próbaverziója is van.

A 128 GB reális képe

- A rendszer is foglal helyet, így nem a teljes 128 GB áll rendelkezésre.
- A nagy játékok 10-40 GB-osak, ezért egyszerre jellemzően 5-10 nagyobb cím fér el – érdemes a nem játszott játékokat törölni.
- A foglaltságot a Beállítások → Tárhely menüben ellenőrizheted.
- A készített fotókat, videókat a telefonos alkalmazással vagy USB-C kábelén mentsd le, így felszabadul a hely.

Ha rendszeresen kevés a hely, a 256 GB-os változat kényelmesebb – de a 128 GB-os is teljes értékű, mert minden tartalom újratölthető.

9. Átjárás mód, MR-gomb és vegyes valóság

A 3S teljes színes átjárás képet ad: a kamerákon keresztül látod a valós környezetet, és a virtuális elemek a szobádban jelenhetnek meg.

- MR-gomb: egyetlen gombnyomással válthatsz a valós nézetre – ha felveszed a telefonod, iszol egy kortyot vagy beszélsz valakivel.
- Vegyes valóság alkalmazások: a virtuális tárgyak az asztalodon landolnak, a falaidon ablakok nyílnak.
- A pontosabb élményhez futtasd le a szobafelmérést (Beállítások → Fizikai tér).

Az átjárás kép minősége a megvilágítástól függ: jól megvilágított szobában a legtisztább. A 3S képe lágyabb, mint a Quest 3-é, mert nincs benne mélységérzékelő.

10. 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 móddal úgy adhatod oda a szemüveget másnak, hogy a saját fiókod tartalma védve marad.

11. Képernyő tükrözése TV-re, telefonra

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

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

Böngészőbe: a tükrözési menüből számítógép is választható, a képernyőn megjelenő webcímen keresztül.

Bemutatókhoz és családi használatához a TV-s tükrözés a leglátványosabb: a nézők előben követhetik, mit lát a játékos.

12. Számítógépes VR használat (PC-VR)

A 3S 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 kábellel, a Meta PC-s szoftverének telepítése után.
- Vezeték nélküli kapcsolat (Air Link): azonos, erős Wi-Fi hálózaton (ideálisan Wi-Fi 6, a PC kábelén a routeren).

A funkció a Beállítások → Rendszer → Quest Link menüben kapcsolható be. A megfelelő konfigurációról és Link-kábelről a dronozok.hu munkatársai szívesen adnak tanácsot.

13. Akkumulátor és töltés

- Üzemidő: átlagosan kb. 2,5 óra, tartalomtól függően. Filmnézésnél hosszabb, intenzív játéknál rövidebb.
- Töltési idő a mellékelt adapterrel: kb. 2-2,5 óra. Töltés közben a LED narancssárga, teljes töltöttségnél zöld.
- Hosszabb játékhoz használható külső akkumulátor vagy akkumulátoros fejpánt is.

Akkumulátorkímélő tanácsok

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

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

14. Tisztítás, tárolás, karbantartás

Lencsék

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

Arcpárna és burkolat

- Az arcpárna levehető; alkoholmentes, szappanos vízzel enyhén megnedvesített kendővel törölhető, majd teljesen szárítsd meg.
- Több felhasználó vagy sportos használat esetén praktikus a törölhető szilikon arcpárna.

Tárolás

- Portól védve, szobahőmérsékleten, ideálisan hordtáskában.

A LENCSEK ÉS A NAPPÉNY: az 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 vagy szabadban!

15. 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. Szédülés, émelygés, szemfáradás esetén azonnal vedd le a szemüveget.
- **Mozgásbetegség:** az analóg karos helyváltoztatás kezdetben émelygést okozhat – kezd teleportálás vagy helyben játszható tartalmakkal.
- **Fényérzékenység, epilepszia:** villódzó fényre való érzékenység vagy epilepszia esetén használat előtt konzultálj orvossal.
- **Környezet:** soha ne használd lépcső, erkély, medence, üvegfelület vagy forró tárgyak közelében; a játéktérből távolítsd el a törékeny tárgyakat és a kábeleket.
- **Higiénia:** több felhasználó esetén tisztítsd az arcpárnát használok között.
- **Egészségi állapot:** beültetett orvosi eszközzel élők kérjék ki orvosuk véleményét (a készülék mágneseket és rádióadót tartalmaz).

16. 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	Válts másik lencsefokozatra; igazítsd a szemüveget fel-le; tisztítsd a lencsét mikroszálas kendővel.
Csak a kép közepe éles	Fresnel-lencsénél ez természetes – a pontos illesztés sokat javít rajta.
Kontroller nem reagál	Ellenőrizd/cseréld az AA elemet; a telefonos appban párosítsd újra.
Akadozó követés	Világítsd meg jobban a szobát; töröld le az elülső kamerákat; kerüld a tükröket, nagy üvegfelületeket.
Wi-Fi gondok, lassú letöltés	Indítsd újra a routert és a szemüveget; 5 GHz-es hálózatot használj; menj közelebb a routerhez.
Elfogyott a tárhely	Töröld a nem játszott játékokat (bármikor újratölthető); mentsd le a felvételeket.
Lefagyott kép/alkalmazás	Meta gombbal zárd be az alkalmazást; ha nem megy, hosszan nyomd a bekapcsológombot.
Határvonal folyton eltűnik	Futtasd újra a játéktér beállítását jó fényviszonyok mellett; töröld a régi határokat.
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.

17. Garancia, terméktámogatás, kapcsolat

A dronozok.hu webáruházban vásárolt Meta Quest 3S készülékekre a mindenkori jogszabályok szerinti kellékszavatosság és jótállás vonatkozik; a részleteket a vásárláskor kapott számla és a dronozok.hu Általános Szerződési Feltételei tartalmazzák.

Miben segítünk?

- beüzemelési és használati tanácsadás, modellválasztás (3S vagy Quest 3),
- 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.