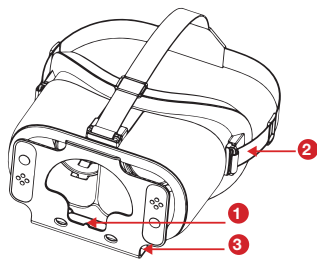
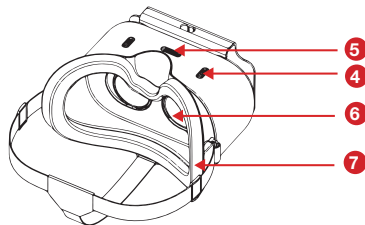


Maxx Tech VR Headset Kit for Switch™

- CZ**
- 1 Úprava vzdálenosti zornice
 - 2 Nastavitelná čelenka
 - 3 Oddíl pro Nintendo Switch
 - 4 Reference prostřední obrazovky
 - 5 Úprava vzdálenosti objektu
 - 6 Optická čočka
 - 7 Polstrovaní



- SK**
- 1 Úprava vzdialenosti zrenice
 - 2 Nastaviteľná čelenka
 - 3 Oddiel pre Nintendo Switch™
 - 4 Referencie prostrednej obrazovky
 - 5 Úprava vzdialenosti objektu
 - 6 Optická šošovka
 - 7 Polstrovanie

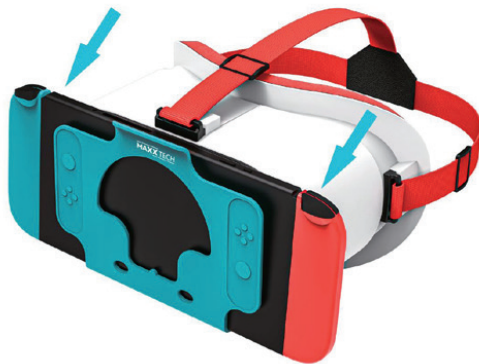


CZ - Návod k použití:

- Vyberte hru kompatibilní s Nintendo Switch™ VR
- Otevřete nastavení hry a zvolte režim VR
- Bezpečně připevněte Nintendo Switch™ k čelence a odstraňte ovladače Joy-Con™
- Upravte podle pohodlí a ponořte se do světa VR!

SK - Návod na použitie:

- Vyberte hru kompatibilnú s Nintendo Switch™ VR
- Otvorte nastavenie hry a zvolte režim VR
- Bezpečne pripievňte Nintendo Switch™ k čelenke a odstráňte ovládače Joy-Con™
- Upravte podľa pohodlia a ponorte sa do sveta VR!



CZ: Úprava

Pomocí koleček na spodní části čelenky nastavte správnou vzdálenost zornic a objektů.

SK: Úprava

Pomocou koliesok na spodnej časti čelenky nastavte správnú vzdialenosť zrenic a objektov.



CZ - Hraní:

Dva způsoby, jak hrát VR hry.

1 VR hry lze ovládat pomocí gyroskopu na Nintendo Switch™, vrtěním či natáčením hlavy (podle obrázku).

2 VR hry lze ovládat pomocí Joy-Conu™/ovladače, pohybu vpřed či vzad a vlevo či vpravo.

Poznámka – Většinu VR her lze ovládat pomocí gyroskopu. Přečtěte si herní tipy.

SK - Hranie:

Dva spôsoby, ako hrať VR hry.

1 VR hry je možné ovládať pomocou gyroskopu na Nintendo Switch™, vrtením či natáčaním hlavy (podľa obrázku).

2 VR hry je možné ovládať pomocou Joy-Conu™/ovládača, pohybu vpred či vzad a vľavo alebo vpravo.

Poznámka – Väčšinu VR hier je možné ovládať pomocou gyroskopu. Prečítajte si herné tipy.

CZ: Zaregistrujte si produkt **SK:** Zaregistrujte si produkt

www.maxxtech.co.uk/register-your-product

CZ: E-mail na podporu **SK:** E-mail na podporu

support@maxxtech.co.uk