訊連科技 2026 年第三季線上法人說明會

主要問答彙整

本問答彙整文件係節錄自法說會會議內容，如需完整會議資訊，敬請參考法說會重播影片。

問題：Apple 將公司部分產品下架，公司是否可以先停止不符合要求的功能，盡快恢復上架？

回答：此次 Apple 的處置並非僅針對部分功能，而是將公司的開發者帳號停權，因此無法以移除特定功能的方式申請重新上架。公司已透過律師與 Apple 溝通，並尋求政府相關單位協助，持續爭取儘速恢復。

問題：Apple 事件對公司營收與獲利的影響為何？公司如何因應？

回答：相關產品佔公司去年營收約 14.69%，今年佔比已逐季下降，估計每季營收影響約美金 200 萬元。由於 Apple 平台抽成三成，且公司在該平台投入較高的廣告費用，扣除後實際淨利不到營收的一半，因此對獲利的影響相對較小。這段期間 Apple 平台的訂閱流失難以避免，公司將原本的人力調配至 MyEdit、Promeo 及威力導演等其他產品，人力投資不會浪費。

問題：上次法說會提到應對逆風的策略，目前成效如何？

回答：公司的策略包括：一、以 AI PC 作為成長引擎，AI Agent 消耗 token 速度快，AI PC 可分擔部分運算、降低雲端成本，但評估 AI PC 普及仍需一到兩年；二、Web 服務（MyEdit、MyEdit Business）年對年成長良好；三、人臉辨識第三季成長明顯，對第四季及明年展望正向樂觀；四、運用 AI Agent 提升營運品質並降低費用，第三季已初見成效，預期第四季及明年會更明顯。

問題：AI Agent 時代，AI PC 市場的動能如何？

回答：目前 AI PC 較適合執行單項、較小的工作，例如語言模型問答或簡單的影像生成，要在地端完整執行多模態的 AI Agent，短期內挑戰較大。NVIDIA 進入市場後，其晶片算力與支援的記憶體大幅提升，可望放寬現有限制。若以三年的時間來看，AI PC 的能力將明顯進步，這也是公司將 AI PC 視為未來成長機會之一的原因。

問題：玩美已於 10 月 23 日完成私有化，訊連 10 月營收如何認列？

回答：玩美整個月的營收將自 10 月 1 日起 100% 合併認列至訊連營收；獲利則依訊連對玩美的持股比例 68% 認列。

問題：為什麼第四季展望要排除玩美？

回答：若含玩美合併營收，第四季營收將會成長，為避免投資人誤以為是訊連本身的成長，因此排除玩美說明。更完整的來說，若排除玩美的營收貢獻，訊連主體的營收預期第四季將年對年下降；含玩美合併後的第四季營收則會成長。至於第四季財務資訊是否分開揭露訊連及玩美的營收與獲利，目前尚未確定。

問題：Create B2C 營收何時止跌？

回答：第四季評估仍不易止跌，因 SEO 流量減少及 DRAM 漲價導致 PC 出貨下滑影響持續存在。公司希望明年某一季可以止跌。此外，FaceMe 目前營收佔比約 8.9%，要抵銷 Create B2C 的下滑仍需一段時間，公司將持續投資人臉辨識產品。

問題：公司的 MCP 策略為何？預計何時推出？

回答：預計第四季推出。訊連的主力產品在 PC 上，因此 MCP 將以 Claude 桌面版為主，讓其可透過 MCP 呼叫威力導演與相片大師。公司認為 MCP 本身不會直接帶來營收，也並非開啟新成長機會的萬靈丹，因此不會優先在 OEM 廠商自建的 MCP

市集上架，將等待微軟開放。

問題：生成式 AI 已可自動剪片，對威力導演等產品是否有影響？

回答：會有影響。生成式 AI 對內容創作有負面也有正面的影響，部分較基本的功能將由 AI 取代，但由於一般用戶不擅長撰寫 prompt，公司依垂直應用分類，將產品的生成式功能加入參考圖片、影片及 hidden prompt 等設計，使產出比用戶自行撰寫 prompt 更準確。

問題：Director Suite 2027 是否達到刺激點數消費的目的？是否會推出模型路由功能？

回答：是，公司 AI credit 的營收有所成長。模型路由會是下一步，由於模型更新速度快，公司目前先協助用戶理解各模型的特性，未來將推出模型路由功能，但現階段尚未推出。

問題：FaceMe 是否已跨入資安領域？

回答：FaceMe 較屬於監控安防（surveillance security）與身分驗證（如銀行開戶、eKYC）的應用，產品中雖具備防範 Deepfake 的功能，但不屬於一般定義的資安領域。

問題：玩美私有化後，先前認列的金融資產評價損失是否會回沖？

回答：目前評估不會回沖。