

システム

- 日常
 - 迷宮
 - 戦闘・ペルソナ関連
-

日常

- 今回も4月11日からの1年間を体験するカレンダー進行
- 「コミュニティ」によるペルソナ強化も健在
 - 今回はパーティメンバー全員がコミュ対象となる
- 「アルバイト」の要素が追加
- 「天候」の要素が追加
 - 雨の日はさまざまな影響が出る
 - 霧のときは事件が起きる
 - 雨の日の午前0時にだけマヨナカテレビが見れる
 - 天候は家のテレビで確認可能。
 - 天候は日にちによって決まっている
- マルチエンディング

迷宮

- 真夜中にテレビの中の異世界に挑む
- 今回も自動生成ダンジョン&シンボルエンカウント
 - シンボルに新たなタイプが追加
 - 期日までにダンジョンクリアしないと1週間前に戻される
- P3と異なり、ダンジョン探索による疲労はなし
- ダンジョン探索中は全員メガネ着用。協力関係を結んだクマより提供された。
 - 眼鏡は異世界の霧を見通し肉体の疲労を軽減する効果がある。
- ダンジョンにトラップ追加
- ダンジョンの行動は『放課後』に行われる模様
 - しかし、夏休みの間は『昼間』に行動可能のようだ
- 今作には宝箱に鍵が掛かっているのもある
 - 鍵は消耗品で使うとなくなる

戦闘・ペルソナ関連

- 1moreプレス・総攻撃システム・仲間AIが続投
 - 仲間を自分で操作できる「行動指示」が追加
- 「ガード」コマンド追加
- コミュが高いとダウン状態を仲間が起こして回復可能に
- 仲間が主人公をかばう（単体攻撃で主人公が死ぬとき）
- 斬撃・打撃・貫通は「物理」属性に統一
- 戦闘終了後ミニゲームによってペルソナを入手できる。神経衰弱は12枚から同種のペルソナカードを当てて入手、チャンスは5回
- 難易度はビギナー・ノーマル・エキスパート。ビギナーは10回まで復活可能

ペルソナは180体以上。

-
- ベルベットルームに合体予報というシステムが追加
 - 条件を満たす事でスキルの追加、ステータスの上昇といったボーナスを得られる
- 装備をカスタマイズする「武具素材収集」要素がある
- 前作の"エリザベスの依頼"に続いて、今作では"マーガレットのお願い"がある