

原始JSON文本由聊天对象组成。结构本身只有一个根对象，但这个根对象可包含有子对象，而这些子对象也可以有自己的子对象，依此类推。对象可以包含格式和交互事件，这些也会应用到他们的子对象上。

聊天对象的格式可以是**JSON字符串**（即字符串）、**JSON列表**（即列表）或**JSON对象**（即字典）。字符串和列表用于简写较长的对象，见下文所述。

聊天对象内存在的数值和布尔值将会视为字符串处理。

直接显示原始文本的字符串。与只有标签 **text**的对象效果相同。例如，"A"和{"text": "A"}是等价的。

包含多个文本对象的列表。与含有 **extra**列表的文本对象效果相同。例如，["A", "B", "C"]和{"text": "A", "extra": ["B", "C"]}是等价的。

一个聊天对象。若要生效，则必须包含内容组件：**text**、**translate**、**score**、**selector**、**keybind**或**nbt**。含有多个组件是允许的，但只会有一个生效。其他组件是可选的。

内容 (任选其一)	纯文本	text	直接显示原始文本。里面的内容会进行转义。
	已翻译文本	translate	包含翻译标识符的字符串，会以玩家所选择的语言显示对应的文字。若未找到对应的译文，则会检查en_us.json中对应的译文。若依旧未找到，则直接输出标识符。标识符与从assets文件夹或资源包中找到的语言文件的标识符一致。
		with	可选。列表内的参数将为译文中的变量赋值。不存在 translate时忽略。
		译文可以包含使用于未知文本的变量。这些变量直接在标识符中定义，与JSON对象无关。变量通常会以%s（显示下一个参数）或%1\$s（显示第1个参数；可以将1替换为其他数字，对应指定的其他参数）的形式出现。如果未给某变量提供参数，该变量将不会显示。	
	记分板的值 (需要解析)	score	显示一个持有者在指定记分项下当前的分数。若指定持有者或记分项不存在，或持有者未被记分项追踪则不会显示任何内容。
		name	要被显示分数的持有者。可使用指定名称、选择器或“*”。若为选择器，则选择器不能选择多个实体。若为*，则会显示读者自己的分数（例如，/tellraw @a {"score": {"name": "*", "objective": "obj"}}将给每个在线玩家显示他们自己在“obj”目标里的分数）。
		objective	要显示分数的记分项的内部名称。
		value	可选。如果存在，将以此参数的值覆盖目标原先的分数。
		selector	包含目标选择器的字符串，显示被选中玩家和实体的名称。若选择器发现了多个实体，则会显示所有被选中的实体的名称，用半角逗号分隔。悬浮在名称上时会显示包含名称、类型和UUID的工具提示；点击一个玩家的名称会出现私信该玩家的命令建议；按住⇧ Shift点击玩家名称会将其名称填入聊天框中；按住⇧ Shift点击非玩家实体的名称会将其UUID填入聊天框中。
	按键键位	keybind	包含键位标识符的字符串，会显示某操作当前绑定的按钮的名称。例如，若使用默认配置，{"keybind": "key.inventory"}将显示“e”。
	NBT的值 (需要解析)	nbt	包含一段NBT路径的字符串，用于从实体、方块或存储处查找指定NBT数据标签的值。若值为字符串，则显示它的内容；其他值将显示为SNBT，没有空格和换行符。若值为聊天对象，显示方式受 interpret影响。若发现多个值（通常由选择了多个对象或路径会选择多个值造成），则会显示所有值，之间用半角逗号分隔。需要同时存在block、entity或storage。含有多个组件是允许的，但只会有一个生效。
		interpret	可选，默认为“false”。若指定为“true”，则会尝试将获取到的每个值视为原始JSON文本聊天对象并解析。若解析失败，则不会显示任何内容。不存在 nbt时忽略。
		block	指定要获取NBT数据标签的方块实体的坐标。坐标可以是绝对坐标或相对坐标。不存在 nbt时忽略。
		entity	以目标选择器的形式指定要获取NBT数据标签的实体。不存在 nbt时忽略。
		storage	指定要获取NBT数据标签的命令存储的命名空间ID。不存在 nbt时忽略。
子对象	extra		包含在文本之后显示的附加原始JSON文本对象的列表。
	子文本对象。子对象将继承父对象的所有格式和交互事件，除非额外指定。		
格式	color		可选，渲染文字时使用的颜色。有效值有：black、dark_blue、dark_green、dark_aqua、dark_red、dark_purple、gold、gray、dark_gray、blue、green、aqua、red、light_purple、yellow、white和reset（取消父对象使用的颜色效果）。设置为"#XXXXXX"将会使用以6位十六进制颜色格式定义的颜色。
	bold		可选。是否将文字渲染为粗体。
	italic		可选。是否将文字渲染为斜体。原本为斜体的自定义物品名称也可以通过将此值设置为“false”来取消斜体。
	underlined		可选。是否为文字附加下划线。
	strikethrough		可选。是否为文字附加删除线。
	obfuscated		可选。是否将文字模糊处理。
	font		可选。使用在assets/<namespace>/font里定义的字体渲染文本。默认为minecraft:default。
交互事件	insertion		可选。当玩家按住⇧ Shift并点击文字时，此组件指定的字符串会自动填入聊天框中，不会覆盖原有的文字。仅在聊天页面中生效。
	clickEvent	action	可选。允许在玩家点击文字时产生事件。若无附加说明，仅在聊天页面和成书中生效。
			点击时发生的事件。有效值有：
			“open_url”：在默认浏览器中打开 value中的URL地址。
			“open_file”：打开计算机上位于 value的文件。其用于游戏自动生成的消息中（如截图时显示的信息），且出于安全原因禁止玩家使用。
			“run_command”：可用于告示牌上，但仅支持在父对象中使用。在使用告示牌时生效。在聊天页面和成书中，将以玩家的身份输入 value并发送。这可以用于执行命令，但需要玩家拥有权限；命令必须拥有“/”前缀，否则将会视为聊天信息。在告示牌中，命令将由服务器在告示牌所在的位置执行，并将使用告示牌的玩家视为执行者。因为命令由服务器执行，告示牌命令无视玩家的权限等级，其与命令方块的权限等级相同；且其不受聊天框长度的限制，可以省略“/”前缀。
			“suggest_command”：打开聊天页面并输入 value。若聊天框已有内容，其将会被覆盖。
			“change_page”：仅在成书中生效。若指定页面存在，将翻至第 value页。
			“copy_to_clipboard”：将 value复制到剪贴板中。
		value	指定的URL、文件路径、信息、命令或页码。
	hoverEvent	action	可选。允许在玩家将鼠标指针悬浮在文字之上时显示提示文字。
			点击时发生的事件。有效值有：
			“show_text”：显示原始JSON文本对象。 值：另一个JSON文本对象。可以使用字符串、列表或对象。
			“show_item”：显示一个物品的提示文字。与在物品栏中悬浮在物品上时出现的提示文字相同。 值： id：物品的命名空间物品ID。若无效则视为minecraft:air。 count：可选。物品的数量。 tag：可选。包含物品的NBT标签。
			“show_entity”：显示实体的名称、类型和UUID。用于 selector中。 值： name：可选，若未指定则隐藏本参数。将显示为实体名称的原始JSON文本对象。 type：指定实体的类型。应为一个命名空间实体ID。若无效则视为minecraft:pig。 id：指定实体的UUID。应为一个有效的UUID。
		value	此标签的格式取决于 action的值。不推荐使用，请使用 contents代替。
		contents	此标签的格式取决于 action的值。

由于extra标签的存在，以上格式可递归地嵌套成非常复杂与多功能的字符串。然而，JSON文本不必弄得如此复杂：几乎所有的属性都可选或会被忽略。