

Nautilus Game Library (NGL) requiere conocimientos básicos de C/C++, esta pensado para ser sencillo de usar. La mayoría de los manuales gratuitos que hay en Internet enseñan lo necesario.

Nautilus es un proyecto nuevo, y por tanto esta sujeto a cambios para mejorarlo. Durante la BETA se pretende conseguir una herramienta que permita realizar juegos 2D de forma sencilla, siento el estilo “tipo DIV” una de sus principales bases.

Nautilus funciona en Linux, Windows, BeOS, MacOS, Mac OS X, FreeBSD, NetBSD, OpenBSD, BSD/OS, Solaris, IRIX y QNX.

También puede funcionar en AmigaOS, Dreamcast, Atari, AIX, OSF/Tru64, RISC OS, SymbianOS y OS/2 usando los ports en desarrollo.

Las librerías necesarias son:

- SDL-1.2.14
- SDL_gfx-2.0.22
- SDL_image-1.2.10
- SDL_mixer-1.2.11
- SDL_ttf-2.0.10
- SDL_net-1.2
- SDL_ffmpeg-1.3.1

Para compilar:

```
g++ -o programa programa.cpp -lSDL -lSDL_image -lSDL_gfx -lSDL_ttf -lSDL_mixer -lSDL_ffmpeg -lSDL_net
```

Los archivos de referencia (R01, R02, etc) disponen de los detalles internos de las funciones.