				versus	Tilted vs. Steady		Tilted vs. Hybrid		Hybrid vs. Steady	
					Strict Triplet Distance	Inner Node Loss	Strict Triplet Distance	Inner Node Loss	Strict Triplet Distance	Inner Node Loss
Scenario	Unit	Population Size	Downsample	Size (bits)						
drift	bit	4096	500	32	*+++	*+++		*+++	*+++	*+++
				64	*+++	*+++	+		*+++	*+++
				256	*+++	*+++	+	*+++	*++	*+++
		65536	500	32	*+++	*+++	*++			*+++
				64	*++	*+++	*++		+	*+++
				256	+	*+++	+			*+++
			8000	32	*+++	*+++	+	*+++	*++	*+++
				64	*++	*+++	++	++	+	*+++
				256	+	*+++	+	*+++		*+++
	byte	4096	500	256	*+++	*+++	*+	*+++	*+++	*+++
		65536	500	256	*+++	*+++	*+++	*+++	+	*+++
			8000	256	*+++	*+++	*+++	*+++	+	*+++
mild structure	bit	4096	500	32	*+++	*+++	+	*+++	*+++	*+++
				64	*+++	*+++	*++	*+++	*+++	*+++
				256	*+++	*+++	+	*+++	*+++	*+++
		65536	500	32	*+++	*+++	+	*+++	*+++	*+++
				64	*+++	*+++	+	*+++	*+++	*+++
				256	*+++	*+++	*++	+	*+++	*+++
			8000	32	*+++	*+++	+	*+++	*+++	*+++
				64	*+++	*+++	*+++	*+++	*+++	*+++
				256	*+++	*+++		*+++	*+++	*+++
	byte	4096	500	256	*+++	*+++	*++	*+++	*+++	*+++
		65536	500	256	*+++	*+++	*++	*+++	*+++	*+++
			8000	256	*+++	*+++	*+++	*+++	*+++	*+++
plain	bit	4096	500	32	*+++	*+++	*++	*+++	*+++	*+++
				64	*+++	*+++	*++	*+++	*+++	*+++
				256	*+++	*+++		*+++	*+++	*+++
		65536	500	32	*+++	*+++	++	*+++	*+++	*+++
				64	*+++	*+++	+	*+++	*+++	*+++
				256	*+++	*+++	+	+	*+++	*+++
			8000	32	*+++	*+++	+	*+++	*+++	*+++
				64	*+++	*+++	*++	*+++	*+++	*+++
				256	*+++	*+++	+	*+++	*+++	*+++
	byte	4096	500	256	*+++	*+++	*+++	*+++	*+++	*+++
		65536	500	256	*+++	*+++	*+++	*+++	*+++	*+++
			8000	256	*+++	*+++	*+++	*+++	*+++	*+++
rich structure	bit	4096	500	32		*+++		*+++		*+++
				64	+	*+++	+	*+++		*+++
				256	+	*+++	+	*+++		*+++
		65536	500	32	*++	*+++	++	*+++		*+++
				64	*+++	*+++			*++	*+++
				256		*+++				*+++
			8000	32	+	*+++		*+++		*+++
				64		*+++	+	*+++		*+++
				256	+	*+++			*++	*+++
	byte	4096	500	256		*+++	+	*+++	*++	*+++
		65536	500	256	+	*+++	+	*+++		*+++
			8000	256	+	*+++	+	*+++		*+++