				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	•						
drift	bit	4096	500	32	*^+++	*^+++		*^+++	*+++	*^+++
				64	*^+++	*^+++	+		*+++	*^+++
				256	*^+++	*^+++	+	*+++	*++	*^+++
		65536 4096	500	32	*+++	*^+++	*++			*^+++
				64	*++	*^+++	*++		+	*^+++
				256	*	*^+++	+	*^	* 1 1	*^+++
			8000	32 64	*+++		+	*^+++	*++	*^+++
				256	*++	*^+++	++	*^	+	
				256	*^++	*^+++	*+	*^+++	*	*^+++
	byte	4096	500 500	256	*^+++	*^+++		*^+++	*+++	*^+++
		65536	8000	256	*^+++	*^+++	*+++	*^+++	+	*^+++
			8000	32	*^+++	*^+++	+	*^+++	*^+++	*^+++
mild structure	bit	4096	500	64	*^+++	*^+++	*++	*^+++	*^+++	*^+++
				256	*^+++	*^+++	+	*+++	*^+++	*^+++
		65536	500	32	*^+++	*^+++	+	*^+++	*^+++	*^+++
				64	*^+++	*^+++	+	*^+++	*^+++	*^+++
				256	*^+++	*^+++	*++	+	*^+++	*^+++
			8000	32	*^+++	*^+++	+	*^+++	*^+++	*^+++
				64	*^+++	*^+++	*+++	*^+++	*^+++	*^+++
				256	*^+++	*^+++		*^+++	*^+++	*^+++
		4096	500	256	*^+++	*^+++	*++	*^+++	*^+++	*^+++
	byte		500	256	*^+++	*^+++	*++	*^+++	*^+++	*^+++
		65536	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	1000		32		*^+++		*+++		*^+++
		4096	500	64	+	*^+++	+	*^+++		*^+++
				256	+	*^+++	+	*^+++		*^+++
			500	32	*++	*^+++	++	*^+++		*^+++
				64	*+++	*^+++			*++	*^+++
		65536		256		*^+++		100		*^+++
			8000	32	+	*^+++		*^+++		*^+++
				64		*^+++	+	*^+++	4	*^+++
		4006		256	+	*^+++		100	*++	*^+++
		4096	500	256		*^+++	+	*^+++	*++	*^+++
	byte	65536	500	256	+	*^+++	+	*^+++		*^+++
			8000	256	+	*^+++	+	*^+++		*^+++