				Policy	Tik	ted	Steady	
					Strict Triplet Distance	Inner Node Loss	Strict Triplet Distance	Inner Node Loss
Scenario	Unit	Pop Size	DSamp	Size (bits)				
drift		4096		32	+	*^+++	+	*++
	bit		500	64	+	*^+++	*+++	*^+++
				256	+	*^+++	+	*^+++
		65536	500 8000	32	*++			*^+++
				64	*+++		+	*^+++
				256		**		*^+++
				32 64	*++	*^+++ *^+++	*	*^+++
				256	^++	*^+++	*++	*^+++
		4096	500	256	*++	*^+++	++	++
	byte		500	256		*^+++	+	*^+++
		65536	8000	256		*^+++		*^+++
mild structure				32		*^+++		
	bit	4096	500	64	*+++	*^+++	+	+
				256	+	*^+++	*++	+
		65536		32	+	*^+++		
			500	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	++	*^+++		
			F.0.0	256		*^+++		
	byte	4096	500	256	++	*^+++		
		65536	500 8000	256 256	*++	*^+++ *^+++		
			8000	32		* +++		*^+++
		4096	500	64	++	*^+++	*+++	*^+++
		1050	_ 500	256		*^+++	+	*^+++
wi a la	bit			32	*++	*^+++	++	+
			500	64	+		*++	*^+++
		65526		256			*+++	*^+++
rich		65536		32	+	*^+++	*++	*+++
structure			8000	64	+	*^+++	*++	*^+++
				256		*^+++		*^+++
		4096	500	256	*+++	*^+++	*++	*^+++
	hyte		500	256	*++	*^+++	+	*++
	byte	65536	8000	256	*++	*^+++	++	+