				versus	Tilted vs. Steady		Tilted vs. Hybrid			Hybrid vs.		
					Strict	Lax	Inner	Strict	Lax	Inner	Strict	La
					Triplet	Triplet	Node	Triplet	Triplet	Node	Triplet	Trip
				-C!	Distance	Distance	Loss	Distance	Distance	Loss	Distance	Dista
Scenario	Unit	Population Size	Downsample	Size (bits)								
drift	bit	3126		32	*+++	+	n/a		+	n/a	*+++	*+-
		4096	500	64	*+++		n/a	+	+	n/a	*+++	•
				256	*+++	*+++	n/a	+	+	n/a	*++	*+
		65536		32	*+++	*+++	n/a	*++	*++	n/a		+
			500	64	*++	*+++	n/a	*++	*++	n/a	+	+
				256	+	*++	n/a	+	+	n/a		
			8000	32	*+++	*+++	n/a	+	+	n/a	*++	*++
				64	*++	*+++	n/a	++	+	n/a	+	+
				256	+	+	n/a	+	+	n/a		
	byte	4096	500	256	*+++		*+++	*+		*+++	*+++	
		65536	500	256	*+++		*+++	*+++		*+++	+	
			8000	256 32	*+++	+	*+++	*+++		*+++	+	
rich structure	bit	4096	500	64	+	+	n/a n/a	+		n/a n/a		+
				256	+		n/a	+	+	n/a		+
		65536	500	32	*++	+	n/a	++	*++	n/a		*++
				64	*+++	++	n/a		++	n/a	*++	
				256		+	n/a		+	n/a		
			8000	32	+	+	n/a			n/a		++
				64			n/a	+	+	n/a		+
				256	+	+	n/a			n/a	*++	+
	byte	4096	500	256			*+++	+		*+++	*++	
			500	256	+		*+++	+		*+++		
		65536	8000	256	+		*+++	+		*+++		
some structure	bit	4096	500	32	*+++	*+++	n/a	+	+	n/a	*+++	*++
				64	*+++	*+++	n/a	*++	*++	n/a	*+++	*++
				256	*+++	+	n/a	+	+	n/a	*+++	
		65536	500	32	*+++	*+++	n/a	+	+	n/a	*+++	*++
				64	*+++	*+++	n/a	+	+	n/a	*+++	*++
				256 32	*+++	*+++	n/a	*++	*++	n/a	*+++	+
			8000	64	*+++	*+++	n/a	*+++	*	n/a	*+++	*++
				256	*+++	*+++	n/a n/a	**+++	*++	n/a n/a	*+++	*++
		4096	500	256	*+++	17	*+++	*++		*+++	*+++	-
	byte		500	256	*+++		*+++	*++		*+++	*+++	
		65536	8000	256	*+++		*+++	*+++		*+++	*+++	
zero structure			500	32	*+++	*+++	n/a	*++	*++	n/a	*+++	*++
		4096		64	*+++	*+++	n/a	*++	*++	n/a	*+++	*++
	bit			256	*+++	*+++	n/a		+	n/a	*+++	*++
		65536	500	32	*+++	*+++	n/a	++	*++	n/a	*+++	*++
				64	*+++	*+++	n/a	+	+	n/a	*+++	*++
				256	*+++		n/a	+	+	n/a	*+++	++
			8000	32	*+++	*+++	n/a	+	+	n/a	*+++	*++
				64	*+++	*+++	n/a	*++	*++	n/a	*+++	*++
		4005	F.0.0	256	*+++		n/a	+	*++	n/a	*+++	*+
	byte	4096	500	256	*+++		*+++	*+++	+	*+++	*+++	+
		65536	500	256	*+++		*+++	*+++		*+++	*+++	
			8000	256	*+++		*+++	*+++		*+++	*+++	