Все это совершенно не сходится с тем, как должны выходить карты в Стандарте на самом деле. Стандарт, как механика, позволяет проводить гораздо больше релизов карт, поскольку новичкам, не знакомым с сотнями старых карт, не придется изучаться все механики 4-летней давности, а удастся ограничиться 2 последними годами.

Нехваткой карт всё не ограничилось. Пробуждение Древних Богов и Вечеринка в Каражане так же не принесли особых изменений в стилистику релизов. Это видно на примере Жреца, который за всю историю Hearthstone не отличался большими успехами. Стандарт был призван придать Жрецу второе дыхание, поскольку большинство его лучших карт уходили в Вольный режим, оставляя его с, по большей части, слабыми картами Базового и Классического наборов.

И что же получил Жрец после выхода Стандартного режима? Смесь карт К’Туна, поддержку Н’Зота и комбинации пополнения здоровья в Пробуждении Древних Богов и карту для выживания, еще одну для шалостей с воскрешением и немоту для дополнения синергии из Каражана. На что нацелены все эти карты? Как хоть один архетип способен достаточно окрепнуть, если все новые наборы нацелены на свежие механики, не связвнные с предыдущими? Наверное, никак.

Навряд ли эта проблема была нова для Жреца. Нехватка направленности релизов встрачалась у Жреца на протяжении всего 2015 года и, несмотря на выход Стандартного режима, решение так и не было найдено. Вместо этого, Стандарт не принес никаких изменений, и даже тот малейший успех, которого удалось добиться, был бесследно потерян и заменен на кусочки перспективно сильных колод, каждой из которых не хватало каких-то частей. Всё это привело к ужасающей потере потенциала. Жрец на немоте мог бы стать достойным участником меты, если бы у него было достаточно карт, а в итоге самая сильная карта для данного архетипа, Стенающая душа (накладывает немоту на всех выших существ), ушла в Вольный режим задолго до того, как появилась эта колода.

Несмотря на такие несбалансированные релизы, Hearthstone все еще сильно зависел от всегда актуального Классического набора, и это стало наибольшим просчетом Стандартного режима – неспособность новых наборов преодолеть устоявшийся статус-кво, установленный классическим Hearthstone.

Так же стоит упомянуть Йогг-Сарона. Можно написаться отдельную статью, расписывая все достоинства и недостатки, но это было бы бессмысленно. Прошло много времени с того момента, когда ярость игроков достигала предела, и после нерфа Йогг стал одной из сотен обычных карт. Случаи, когда Йогг-Сарон действительно делал больше, чем можно ожидать от карты за 10 маны, были редки, но большинство игроков уже перестали удивляться результатам Йогга. Карта за десять маны, которвя чистит стол, отнюдь не удивительна.

Подводя итоги, можно сказать, что Йогг-Сарон оказался куда меньшей проблемой , чем то, как о нём думали. Настоящей проблемой было то, как долго он был единственной актуальной картой, начиная с Пробуждения Древних Богов. Йогг-Сарон и архетипы, по большей части основанные на Классическом наборе, были практически всем, чем играли на Hearthstone Championship Tournament.