Обработка исключений нужна для того, чтобы программа продолжала свою работу и не вылетала. Это справедливо только для не критических ошибок.

Например в своем проекте я обработал исключение когда не был найден объект куда выводятся жизни игрока, при этом я в лог сообщаю о проблеме, но сама игра продолжает работать, просто жизни не будут выводиться.

try

{

textHelth = GameObject.Find("Helth").GetComponent<TMPro.TextMeshProUGUI>();

}

catch

{

Debug.Log("Вывод жизней не исправен");

}

Также я выкидываю сообщение о критической ошибке когда не найден сам плеер, это критическая ошибка, т.к. без плеера игра не возможна ☺

try

{

player = FindObjectOfType<PlayerBall>();

}

catch (Exception e)

{

throw new Exception("Ошибка! Не найден плеер.");

}