Блок-схема генерации

Переводим матричный формат (числа в ячейках) в GameObject на сетке из списка

Ставим пустоту

Нет

Да

Выбираем случайное здание из тех, что остались

Остались возможные для строительства здания?

Исключаем все здания, который не могут стоять рядом с соседями

Находим всех соседей

Идём 2 циклами по матрице

Ставим дорогу

Выбираем случайно дорогу или пустоту

Нет

Да

Есть рядом с текущей клеткой дорога и пустота?

Идём циклом по спирали от центра к краям по двумерной матрице