Каждый удар в дверь сопровождается звуком стука. Звуки стука варьируются.

1 удар) Ничего не происходит.

2 удар) За дверью послышался какой-то шум.

3 удар) Шум за дверью усилился, словно произошёл вплотную к двери.

4 удар) Происходит громкий удар с той стороны двери. Картина покосилась. Лицо флатершай приобрела агрессивное выражение, пример прилагаю. Горшок с котиком упал. Котик злой лежит рядом.

5 удар) Я вот думаю над тем, чтобы дверь так открылась и юзер как бы визуально перенесся внутрь неё, чтобы дверь вместе с бэкграундом как бы наплывала на юзера.  
Или сделать так, чтобы всё начало мигать и погрузилось в тьму, после чего появляется уже другой бэкграунд.

6 удар)

7 удар)

8 удар)

9 удар)

10 удар)